
LE N°1 DES JEUX VIDEO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS
PC - PC CD-ROM - MAC - 3DO - CDI
joystick
N°69 MARS 1996
joystick MARS 1996
Faut-il brûler Windows 95 ?
SILENT THUNDER C'est de la Dynamix !
F1 GRAND PRIX 2 Avant le départ
LE MAC SE LA JOUE
X-Wing • Marathon II • Warcraft
T 2788 - 69 - 35,00 F
N°69 • MARS 1996 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1200 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F
WINDOWS 95 • SILENT THUNDER • MILIA
joystick
69
MARS 1996 • 35 F

Un seul défi...ne pas mourir de

«...un jeu techniquement très beau à l'humour surréaliste...»
JOYSTICK

-CRÉATOR-



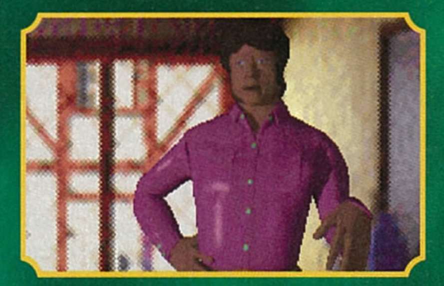
Prochainement sur vos écrans

KINGDOM O' MAGIC









Entrez dans un royaume ultra-délirant.
Avec 6 aventures différentes, 105 lieux et prés de 90 personnages,
tous plus bizarres les uns que les autres. Vous vivrez des situations hilarantes
comme vous n'en avez jamais jouées...
Jeu entièrement réalisé sur Silicon Graphics..



Version 100% Française

PC CD Rom/Dos

N'hésitez pas à nous écrire pour recevoir notre catalogue.
FUNSOFT France S.A. 52, rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne-Billancourt



Sommaire

MARS 1996

LES TESTS DU MOIS

ET AUSSI

Joystick
est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE**. SNC au capital de 100 000 F., locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526
Siège social : 10, rue Thierry Le Luron.92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX
Tél. : (16. 1) 41 34 85 00. Fax : (16. 1) 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef adjoint: Cyrille Baron
Chef des infos: Jérome Darnaudet
Coordination technique : Edwige Nicot
Correcteur-réviseur : Simone Audissou

Rédaction
COURRIER DES LECTEURS : Cyrille Baron
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, Cooli, Monsieur Pomme de Terre.
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Cooli (Bruno Cardot), Iansolo (Olivier Aubin), Linos (Alain Langlois), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), Monsieur Pomme de Terre (Laurent Sarfati), Moulinex (Cyrille Baron), Tibérius (Pascal Pluchon).
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Stephane Buret, Daniel Ichbia, Marc Lacombe, Stéphane Pilet, Stéphane Quentin, Mathilde Rémy.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez.
Direction Artistique : Alain Langlois
Mise en page : Linos, Djima Mérah, Corinne Bismuth, Marie-Noëlle Hedon & Marie Legrand.
Corrections photographiques : Stéphane Leclercq
Secrétariat : Laurence Geuffroy
Chef de Publicité : Isabelle Weill
Promotion : Christine Tilliette
Abonnement : Tél. : 44 89 44 84
Anciens numéro : 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Rédacteur / concepteur : Mic Dax - **Animateur :** El fredo
Photogravure : **SLJ – CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par BRODARD GRAPHIQUE
Distribution
Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Yaccine
Couverture : ILLUSTRATION COUVERTURE SILENT THUNDER © COKTEL-SIERRA
Ce numéro comporte un encart d'abonnement, jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément.
Réalisation du CD ROM : Fabien Deleval & toute l'équipe.
Ed. Responsable Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800 Koningslo Vilvoorde Belgique.
JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1994

Erratum : Suite à une erreur de fabrication, les pages 108 et 129 de ce numéro ont été inversées.
Hachette Disney Presse vous prie d'accepter ses excuses.

Combien de temps garderez-vous votre sang-froid?

D™

1997, Los Angeles,
D...Damnation
Un médecin réputé vient de plonger
D...Démoniaque
son établissement dans un bain de sang et de terreur.
D...Dramatique
Sa fille, Laura, se rend sur les lieux du drame
D...Diabolique
pour enquêter...

Images de synthèse en 3-D • Animations saisissantes • Scénario dense et complexe • Pièges, énigmes et découvertes macabres • En version française (textes et voix).

GREY Entertainment









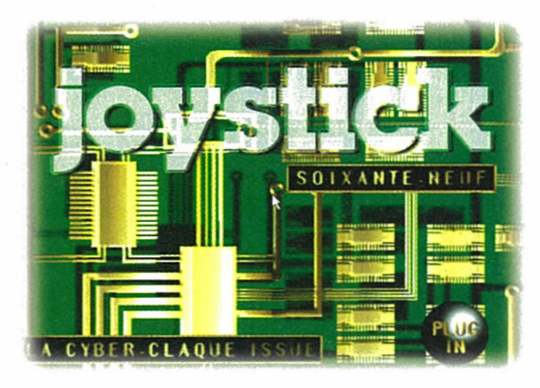


SMMAIR

Bienvenue dans le monde de la cyber-claque. Pourquoi la cyber-claque ? Parce qu'on a bourré ce CD de près de 15 démos pour PC dont deux totalement exclusives. Parce qu'on vous a dégoté la démo de X-Wing sur Mac. Parce que vous allez pouvoir vous connecter à notre BBS. Parce que nous avons ajouté 30 mégas de patches. Parce que vous allez pouvoir nous filer des claques. Oui, de bonnes grosses claques à coups de clic. On s'en fiche même pas mal.

LE CHARGEMENT

Pour démarrer le CD-Rom de Joystick, insérez-le dans votre lecteur de CD-Rom et tapez l'invite du CD sous DOS. (exemple : "D:" suivi de 'Return'). Tapez ensuite "JOYSTICK" suivi de la touche 'Return'. Vous devez posséder Windows 3.1 (l'interface n'est pas encore 100 % compatible avec Windows 95) et Video For Windows. Si ce dernier n'est pas sur votre ordinateur, alors vous devez l'installer à partir du répertoire 'INDEO' du CD. (version 16 bits pour WIN3.1 et 32 bits pour WIN95 ou NT).



LE DOSSIER

L'ami Cooli vous a concocté un super dossier "spécial patches". Une trentaine de mises à jour pour les plus gros jeux du moment. Un clic sur le bouton, et hop, l'interface sous DOS vous permet de décompresser le fichier qui vous intéresse. C'est magique, non ? Si vous rencontrez des problèmes pour lancer le menu, placez-vous dans le dossier '\BAT' du CD et tapez "MENU.BAT" suivi de 'RETURN'.

CONNECTEZ-VOUS AU BBS

Comme vous le savez, Joystick a récemment ouvert un BBS bourré de trucs géniaux. Mais voilà, ce service est sauvagement défendu par notre chien Rex mieux-mieux ; et pour y avoir accès, il faut dompter la bête. En cliquant sur le bouton 'BBS' du menu, le programme de connexion s'installera automatiquement et donnera un sucre à Rex mieux-mieux. Notez que vous pourrez également accéder à "Première en ligne" en installant le second programme de connexion.

LES DEMOS

CONQUEST OF THE NEW WORLD

JOUABLE

Ce superbe, que dis-je, cet excellent produit d'InterPlay/CIC risque de faire pas mal de bruit. Imaginez un Colonization présenté à la sauce Field of Glory avec 3D temps réel. De quoi rester scotché de longues heures devant sa machine. Pour installer cette démo jouable, cliquez sur le bouton. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "COTNW.BAT", suivi de 'RETURN'.

SILENT THUNDER

JOUABLE



Testé dans ce numéro, ce simulateur de vol est sans l'ombre d'un doute le plus beau de tous les simulateurs disponibles. Cette version ne fonctionne hélas que sous Windows 95. Vous devez donc posséder ce dernier. Si tel est le cas, vous devez lancer l'exécutable 'DXSETUP.EXE' se trouvant dans le répertoire '\SILENT\DIRECTX\' du CD. Procédez ensuite à l'installation du soft en lançant 'SETUP.EXE' situé dans le répertoire '\SILENT\' du CD.

EARTH SIEGE 2

JOUABLE



Sierra/Dynamix vous invite cette fois-ci à piloter des robots. Ce concurrent de Mech-Warrior 2 ne tourne que sous Windows 95. Vous devez donc posséder ce système d'exploitation. Autre condition, le programme a été compressé pour des raisons de place. Pour procéder à l'installation, faites comme suit : vérifiez que vous disposez de 50 Mo libres sur votre disque dur. Ouvrez ensuite une fenêtre DOS, et tapez la commande suivante : "X:\menu\pkunzip\ X:\ES2DEMO\ES2DEMO.ZIP C:\ES2DEMO -d", la lettre X devant être remplacée par la lettre désignant votre lecteur de CD. Lorsque l'opération est terminée, placez-vous dans le répertoire 'C:\ES2DEMO' et lancez 'SETUP.EXE'

E CD N° 11

SPACE BUCKS
JOUABLE

Vous voilà à la tête d'une entreprise de transports spatiaux. Votre mission va consister à transporter des êtres humains et des marchandises à travers la galaxie. Mais la concurrence est rude et malintentionnée. Sabotage et corruption seront votre lot quotidien. Cette démo jouable fonctionne sous Windows.



En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "SBUCKS.BAT" suivi de 'RETURN'.

SILENT HUNTER
JOUABLE

Vous êtes fans de sous-marin ? Alors matez un peu Silent Hunter. Une simulation pure et dure comme vous en rêviez depuis longtemps.
En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "SHUNTER.BAT" suivi de 'RETURN'

TRACK ATTACK
JOUABLE

Tiens, un jeu de voiture de chez Microprose ! On attendait F1 Grand Prix 2, et hop, c'est Track Attack. Dans cette course sans pitié, vous allez devoir affronter les pires loubards de la ville. En passant sur des bonus particuliers, la route se déforme en temps réel... Essayez ! Du Terraforming à la Magic Carpet. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "TRACKATA.BAT" suivi de 'RETURN'



FANTASY GENERAL
JOUABLE

Inutile de faire l'éloge de ce wargame, on s'en chargera certainement dans le prochain numéro. Voici, en attendant, une démo jouable qui vous prouvera une fois de plus que SSI connaît bien le sujet. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "FG.BAT" suivi de 'RETURN'

DESCENT 2
JOUABLE

Pas de répit pour les chasseurs d'Aliens. Les principaux réseaux miniers sont infestés d'extraterrestres voulant en prendre le contrôle. Vous devez les repousser aux commandes de votre super vaisseau et délivrer quelques prisonniers. Les innovations sont nombreuses !
En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "DESCENT2.BAT" suivi de 'RETURN'

COMMAND & CONQUER
JOUABLE

Inutile de vous présenter la suite de Dune 2 de chez Westwood. Ce jeu de stratégie est une pure merveille. Si vous en doutez encore, cette démo jouable devrait vous en convaincre sans mal. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "CCONQUER.BAT" suivi de 'RETURN'

TOSHINDEN
JOUABLE

L'adaptation d'un jeu de baston développé à l'origine sur PlayStation. La démo se limite à trois personnages et à un seul décor. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "TOSH.BAT" suivi de 'RETURN'



RENEGADE 2
JOUABLE

Le plus sérieux concurrent de Wing Commander arrive dans sa deuxième version. C'est toujours aussi beau et encore plus rapide ! Un simulateur de combat spatial doté d'une fluidité d'animation hallucinante. En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "REN2.BAT" suivi de 'RETURN'

DUNGEON KEEPER
NON JOUABLE

Le très attendu Dungeon et Dragon de chez Bullfrog. Un petit film qui vous mettra certainement l'eau à la bouche !
En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "BULLFROG.BAT" suivi de 'RETURN'

LES EXCLUSIVITÉS

KINGDOM OF MAGIC

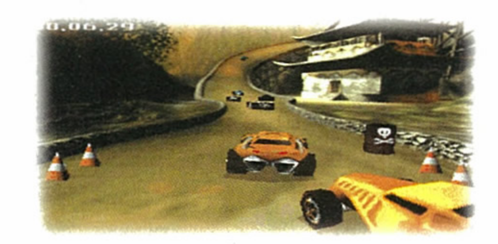


NON JOUABLE

Plus de 175 Mo de plaisir ! C'est que l'on vous a gâtés, ce mois-ci. Kingdom of Magic fait partie des jeux d'aventure les plus prometteurs du moment. C'est drôle, très drôle et bourré de clins d'œil. Monthy Python, Star Trek... tout le monde en prend pour son grade. Désolé, mais cette démo est entièrement en anglais. Mais si l'on comprend... quel régal ! En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "KOMDEMO.BAT" suivi de 'RETURN'

MEGARACE 2
NON JOUABLE

Cette démo non jouable n'en demeure pas moins en temps réel. Si l'unique décor disponible, dans cette exclusivité, est précalculé, les voitures, elles, sont en vraie 3D et pilotées par l'ordinateur. Vous pouvez donc laisser la démo tourner sans ne jamais voir la même course. Vous allez voir, ça tue un peu la tronche ! En cas de problème, passez sous DOS. Placez-vous dans le répertoire '\BAT' du CD et tapez "MEGARAC2.BAT" suivi de 'RETURN'



LE MACINTOSH

Le hasard fait parfois mal les choses. Comme on vous l'explique sur le CD, il n'y a pas d'interface CD Mieux Mieux ce mois-ci. Nous nous rattrapons donc en vous offrant la démo jouable de X-Wing ! Vous trouverez également plein de petits jeux en shareware et une foule de fichiers WAD pour Doom, ainsi qu'un éditeur.



Cyrille Baron

"Retro" Vade Retro ? À l'heure où tout le monde parle de "cyberculture", de "virtuel" et de tout le tralala, des éditeurs nous font le coup de la nostalgie. La recette est simple : on reprend un vieux hit de derrière les fagots issu de nos vieilles machines (vous savez, les gros claviers directement branchés sur écran), on les balance sur un CD et on les vend. Il y aura bien un ancien possesseur d'Atari, d'Amiga, voir de C64 pour tomber en larmes devant la vitrine du magasin. Ils nous prennent sans doute pour des amblyopes séniles. Franchement, même s'il est vrai que ça fait plaisir de les revoir, qui va rejouer à ces horreurs et laisser choir les tops d'aujourd'hui ? On imagine mal acheter un CD contenant un produit du genre Bombjack tenant sur 30 Ko. Voilà pourquoi je trouve débile de rééditer des trucs qui nous ont rendus insomniaques dans le passé. Avoir une machine cadencée à 133 MHz, une carte graphique S-VGA, 32 Mo de RAM, un écran de 17 pouces pour batifoler avec des machins en quatre couleurs affichant des pixels taille XXL, non merci, c'est pas pour moi. Quel est le but de toute cette folie ? Le tiroir-caisse, bien entendu ! Certaines boîtes n'ont plus d'idée et ne savent plus quoi inventer. Certes, il est vrai que tous les concepts de jeux semblent avoir été inventés, alors il faut évoluer avec son milieu. Plus les bécanes sont grosses, et plus les jeux doivent être monstrueux. C'est le "lamarckisme" adapté à l'informatique. Les jeux à suites, comme Wing Commander par exemple, vous donnent-ils envie de jouer au premier volet ? Sûrement pas, c'est trop moche ! À la limite, on peut tolérer les "budgets" (NDLR : les jeux un peu passés de mode et vendus à petits prix), et encore ! Bref, quelle est votre opinion sur ce retour à l'âge précambrien ? R. David "Jee", Taden

La question est pertinente et les arguments avancés le sont aussi. Je suis un peu embêté toutefois, car je suis le premier à réclamer le retour de jeux anciens sur nos écrans. C'est mon côté vieux con de la micro. Sans vouloir argumenter, essayons de voir pourquoi on assiste à ce retour des vieux hits. Selon moi, pour deux raisons essentielles. D'une part, c'est dans l'air du temps. Nous sommes à l'époque de l'échantillonnage, de la récupération, du collage vidéo, collage de tout et n'importe quoi. Il n'y a qu'à observer ce qui se passe en musique par exemple, avec le phénomène des remix. Pourquoi pas, après tout ? Certes, il existe dans le cas de la musique une raison très commerciale à cela : les maisons de disques, plutôt que de faire leur boulot et signer de jeunes artistes, préfèrent jouer sur du velours avec des "produits" ayant fait leur preuve, d'où la pléthore de compilations thématiques (les "sixties", les "seventies", etc.), sans parler des entreprises d'embaumement avec notamment les Beatles ou Hendrix. Dans le monde de la vidéo, même tendance avec les "séries cultes", les bêtisiers et autres tentatives de récupération.

Toutefois, le cas du jeu est différent, puisque la technique évolue très vite. Je ne pense pas qu'il faille craindre un retour en arrière. Une autre raison, toute bête, c'est que l'humain est généralement réactionnaire et qu'il adore imposer aux autres ce qui lui plaisait lorsqu'il était jeune. En général, on accède aux "postes" décisionnaires vers 30 ans. Les plus de 30 ans d'aujourd'hui écoutaient quoi, il y a une dizaine d'années ? Regardaient quoi ? S'habillaient comment ? Ben oui, c'est pour ça qu'on a assisté au retour des seventies et que l'avenir sera probablement un remix de ce qui se passait dans les années 80. Pour en revenir au jeu, il est vrai que de nombreux concepts ont été trouvés, mais je ne m'inquiète pas, il y en a encore sûrement d'autres à inventer. Une tendance qui devrait s'affirmer, et ce pour le bonheur de tous, c'est le "remix" de jeux. Jouer à un vieux truc, oui, mais remis au goût du jour. On a déjà vu les prémices de cette mode avec Commander Blood, Lords of Midnight ou encore Load Runner 95. Je crois qu'on n'est pas mal à attendre un Little Computer People bénéficiant des progrès actuels ou un Sentinel en S-VGA. Aux éditeurs de le comprendre, et tout le monde sera content.

Qu'en pense Mickey ? Je lis depuis longtemps votre magazine, étant très intéressé par la micro-informatique ludique. Je suis également un passionné d'animation japonaise (ainsi que des mangas, qui ne sont pas la même chose, pour les ignares...).
Dans l'un de vos précédents numéros, vous avez fait des remarques désobligeantes sur les mangas. Je vous avais écrit pour vous faire part de mon mécontentement, mais vous n'avez jamais osé diffuser ma lettre. Qu'importe, c'est surtout à cause de la réflexion de Mister Moulinex (Cyrille Baron) que je vous écris aujourd'hui. Dans l'article consacré à The Dig, il est dit : "(...) le graphisme des personnages, que l'on croirait issu d'un croisement contre nature entre Full Throttle et L'inspecteur Gadget, ferait passer n'importe quel dessin animé jap pour un modèle d'inventivité". Certes, les séries japonaises qui passent à la télé ne sont pas toujours excellentes, mais il existe aussi, au cas où vous l'ignoreriez, des courts ou moyens métrages, généralement disponibles en vidéos, de très grande qualité, comme "Akira", "Mégalopolis", "Cyber City Oedo 808", etc. La raison pour laquelle vous critiquez sans cesse les dessins animés japonais vient sans doute du fait que l'un de vos associés est The Walt Disney Company France et le fait que les Japonais sont leurs principaux rivaux. Sayonara ! S. Feltz, Mulhouse.

Allons, bon ! Voyez comme les choses tombent bien, c'est justement "Mister Moulinex" qui s'occupe du courrier. Pour commencer, je tiens à préciser que je n'ai rien contre la culture japonaise, que je suis amateur de Bonsaïs (qui ne sont pas des arbres torturés, pour les ignares, hin hin hin...) et que je possède quelques estampes, ce qui prouve que je ne suis pas complètement étanche à l'art graphique japonais. Ceci étant dit, j'ai des goûts qui me sont propres, et puisque Joystick est Dieu merci autre chose qu'une énumération de caractéristiques techniques et de considérations tiédasses sur les jeux, il m'arrive de faire passer ma sensibilité ou mes coups de gueule dans nos colonnes (une "news" de ce mois-ci qui devrait vous coller au plafond). C'est parole contre parole. Je dis que la majorité des graphistes japonais ont un style qui me déplaît profondément et que le fameux "Akira" (bénéficiant par ailleurs d'un scénario intéressant), me file des boutons. Vous adorez le genre. N'étant pas intégriste, je ne peux que me réjouir de cet état de fait. Il ne s'agit pas "d'avoir raison", de "prouver", ni même de convaincre. Votre jugement est aussi valable que le mien, et je ne prétends pas détenir la Vérité aussi, pas la peine d'en faire une affaire personnelle. Remarque au passage : si je n'ai pas passé votre lettre précédente, c'était par manque de place. Si nous devions passer toutes les lettres chaque mois, il faudrait y consacrer une bonne vingtaine de pages ! En revanche, à propos de Disney, je dois réagir. D'une part, Joystick appartient au groupe Hachette-Disney Presse, dont Disney Presse détient 49 % des parts et non pas à Walt Disney Company, ce qui n'est pas la même chose. Quand bien même ce serait le cas, nous n'écrivons pas nos tests sous la menace des frères Rapetou, pas plus que sous celle de Compaq, Pioneer ou tout autre partenaire occasionnel. La façon dont nous avons traité Billou devrait d'ailleurs vous rassurer sur notre indépendance. Plus fort encore, nous testons les rares jeux Disney sans complaisance (souvenez-vous de mon redoutable test de Rocketer ou encore de notre jugement sans appel sur la défunte carte Sound Source) et ne tremblons devant aucune souris. La liberté de la presse ne s'use que si l'on ne s'en sert pas.

Le retour de la vengeance du fils des regrets contre-attaque (part II). Dans le dernier numéro, vous avez fait paraître ma lettre, nommée "Regrets". Cette lettre faisait état de l'impossibilité d'utiliser le logiciel la 11ème Heure. Le problème était lié notamment à une incompatibilité de carte graphique. Je me suis fait rembourser mon achat sans difficulté, n'étant apparemment pas le seul dans ce cas-là. Devant tant de frustration, j'ai finalement changé de configuration et opté pour un Pentium 120 (j'ai suivi les recommandations de Juppé : "Il faut consommer"). Comme je suis quelque peu masochiste, j'ai racheté la 11ème Heure !

Je reviens donc sur ma position du mois dernier : ce jeu s'est lancé sans problème. C'est sublime, je n'ai jamais rien vu d'aussi beau sur PC. Les énigmes sont fouillées, les vidéos superbes ; bref, c'est une réussite. Cela dit, je demeure inquiet quant aux lendemains qui se préparent : les créateurs de jeux vont nous régaler, mais à quels prix ? Faut-il accepter d'avancer avec eux (il faut pour cela des moyens) ou bien créer des niveaux supplémentaires afin d'augmenter la durée de vie de Lemmings ?

Chic, alors ! Une histoire qui finit bien !
Je suis ravi que vous puissiez jouer à la 11ème Heure et encore plus ravi qu'on vous l'ait - dans un premier temps - remboursé sans faire d'histoire. Entièrement d'accord avec vous, les lendemains s'annoncent assez onéreux. Mais que faire ? Je crois qu'il faut apprendre à serrer les dents et ne pas trop loucher du côté des jeux nécessitant une trop grosse config lorsqu'on n'en a pas les moyens. Au risque de choquer, il ne faut pas perdre de vue que personne n'a jamais promis que les jeux vidéo seraient accessibles à tous. Ce loisir est un luxe, qu'on se le dise. Oserai-je me plaindre parce que le bouquin que j'ai acheté aujourd'hui m'a coûté près de 150 balles, que je l'aurai terminé dans trois jours et qu'à ce rythme-là, je suis obligé de lire des "Poche" trop souvent à mon goût ? Vais-je claquer d'un ulcère parce que mon voisin d'en face ne fait rien de sa spacieuse terrasse ? Et pourquoi mes copines ne ressemblent-elles pas toutes à Kim Basinger ? Je sens même confusément qu'il y a des mecs plus intelligents et plus heureux que moi. Et pourtant, je le vis très bien, merci.
Cette hypersensibilité à la frustration, particulière aux joueurs, provient sans doute, j'imagine, de ce que le jeu vidéo est par essence futile et qu'on admet difficilement que la futilité puisse coûter aussi cher. Il va falloir s'y faire et ne jamais perdre de vue qu'à une époque où il y a encore des gens qui ne possèdent rien, ni logement ni même de quoi survivre, on peut tous souhaiter de n'avoir comme seul problème dans la vie qu'un manque de RAM ou un microprocesseur un peu lent. J'ai l'air un peu pontifiant, là, non ? Pfft...

EDITORIAL

Non mais, vous avez vu la place qui me reste ? C'est même plus un éditorial , c'est un édito, un édit . Pfft... Remarquez personne ne le lit jamais. Bref -si j'ose dire- c'est Joystick plus que jamais, c'est le numéro 69 et du coup on est tout retournés.

VraiEspace 2.0

Les programmeurs de TrueSpace ont passé les fêtes de Noël en France, là. Ils ont bien rigolé, ils ont bu et mangé des petits pois avec la dinde, et du coup, de retour dans leur pays de Ricains, ils ont décidé, tout joyeux, de traduire leur soft pour nous autres les Français. Ah, ah ! Du coup, TrueSpace 2.0, le chouette logiciel d'images de synthèse de Caligari, est maintenant dispo en français. Du coup, c'est un peu plus de 4 000 balles quand même.

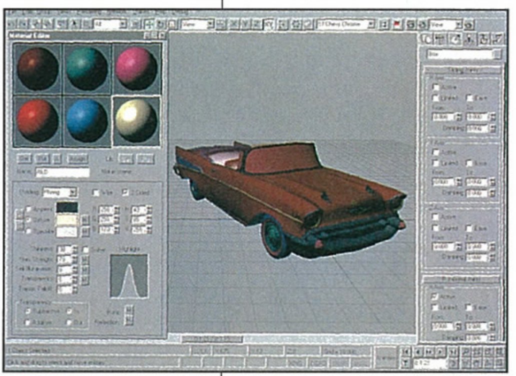




Môssieur le Président

Président des États-Unis, ça vous dirait comme métier ? Pas la peine de perdre du temps à aller voir la conseillère d'éducation pour savoir quel BEP il faut faire, allez plutôt acheter Cyberjudas. Ce soft de Empire vous met dans le costard du président des États-Unis, avec toutes les prérogatives que cela suppose. Comme le précise le dossier de presse, "vous avez même le pouvoir de déclencher la Troisième Guerre mondiale en appuyant sur le gros bouton rouge, mais souvenez-vous que si vous voulez être réélu, vous devez faire attention à votre cote de popularité auprès de votre électorat". Soyons un peu logiques les gars, pour réélire quelqu'un après une guerre nucléaire, il faudrait d'abord qu'il en reste, des électeurs !

Un MAX de 3D



Un an après la sortie de 3DStudio quatrième du nom, Autodesk confirme sa main-mise sur le marché 3D sur PC avec 3D Studio Max. Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, 3DS Max ne tournera pas sur Windows 95 puisqu'il a été développé sur Windows NT, l'OS orienté objet de Billou. Autant dire que 3DS Max s'adresse plutôt à des utilisateurs professionnels. La config nécessaire pour profiter des nouvelles fonctionnalités du soft échappe pour l'instant au commun des mortels. La démo que nous avons pu admirer tournait en effet sur une machine Bi-Pentium Pro, avec une carte 3D accélérée et 64 Mo de RAM. Quoi qu'il en soit, Max représente une avancée majeure de 3D Studio. L'interface, remaniée de fond en comble, est beaucoup plus ergonomique. On peut visualiser en temps réel, en phong, les manipulations effectuées sur la plupart des paramètres. Parmi la floppée des fonctionnalités avancées, citons : système de particules, cinématique inverse, lumières volumétriques, undo illimité, intégration synchrone du son et module externe spécialisé dans l'animation de personnages, Biped. 3D Studio Max sera disponible en version française dans le courant du deuxième trimestre 96, au prix de 22 990 francs HT (l'upgrade est à 3 500 francs HT pour les possesseurs d'une version 3DS4).

Flurshbraidlirf

C'est le mot du mois. Un mot assez impressionnant il faut bien le dire. Et puis ça change du chiffre du mois. Les chiffres, quand on en a vu un, on les a tous vus mais un mot pareil, ça vaut le détour. On s'en souviendra longtemps de ce mot là!

Peupeul Fiction

Apple ne serait finalement pas racheté par Sun Microsystems, le constructeur de stations de travail sous Unix. "Non, non, non ! Apple n'est pas à vendre", clament en cœur les membres du Conseil d'administration de Peupeul. "Non, non, non !" surenchérit (avec une toute petite voix) Michael Spindler qui craint pour sa place de P.D.-G. Pourtant, le "Wall Street Journal" fait mention d'une offre de 20 Miyards de dollars faite par Sun. Interrogé à ce sujet, "Mike" Markkula Jr., l'un des plus anciens membres du Conseil d'administration d'Apple, affirme que la société n'est pas à vendre et qu'il renouvelle sa confiance à Spindler (rappelons quand même que Markkula est responsable de l'éviction des deux précédents P.D.-G., Steven Jobs et John Sculley). Interrogé à ce sujet, Spindler reconnaît que Apple traverse une passe difficile. Il ajoute d'ailleurs : "De toutes façons, j'en prends toute la responsabilité", mais d'une toute petite voix. Interrogé à ce sujet, les dirigeants de Sun font savoir qu'ils n'ont aucune déclaration à faire. Si on vous interroge à ce sujet...

DERNIERE MINUTE...DERNIERE MINUTE...

À l'heure où nous bouclons, l'ami Spindler a finalement quitté la direction d'Apple. Et Markkula a sorti son canif pour graver une encoche supplémentaire sur son grand bureau d'administrateur.
A l'heure où l'on n'en fini plus de boucler, nous apprenons que Markkula s'est fait mettre au placard. Ça lui apprendra à esquinter le mobilier avec son canif.

DERNIERE MINUTE...DERNIERE MINUTE...

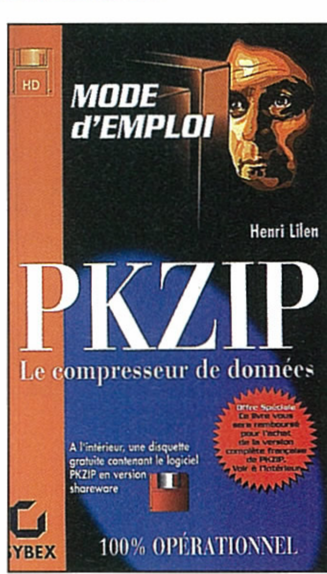
Rien qu'à nous

Id Software, le célèbre créateur de Doom, en a assez de tous les produits commerciaux, add-on et autres bouquins dérivés de son gagne-pain. Selon la société texane, Doom et Doom2 ont été conçus de manière ouverte pour que les joueurs puissent prendre part au design du jeu : construire de nouveaux niveaux, éditer le graphisme... De là à ce que des sociétés de jeux se fassent du beurre sur leur dos : Hé! Ho! faut pas pousser non plus. Pour preuve, Id vient de traîner Precision Software devant les tribunaux parce qu'il vendait des produits contenant des persos de Doom. Et quatre autres boîtes ont dû lui verser des compensations financières. Eh bien, quand on pense que Doom est sorti à l'origine en shareware, ça laisse rêveur...

Cochons de nippons

Un homme d'affaire japonais s'est fait gauler par la police de Tokyo pour avoir distribué sur sa page Internet 67 images cochonnes (deux de plus, et on atteignait un chiffre rigolo rapport à ce dont auquel). Il faut dire que là-bas, ce genre de distractions tombe sous le coup d'une loi contre l'exposition publique d'images pornographiques.

Seb & l'inutilité



Sybex nous fait le coup du mode d'emploi inutile. Sans rire, le bouquin s'appelle "Pkzip le compresseur de données, mode d'emploi". Il y a une disquette avec la version shareware de Pkzip dedans, c'est chouette, mais c'est 79 balles et c'est tout plein de pages pour rien.

En revanche – anecdote ringardos qui ne fait pleurer que moi (NDLR : c'est Seb qui a écrit cette news) – ce livre est écrit par Henri Lilen, et ce monsieur est sans aucun doute responsable de ma présence ici. Mince. Y a plus de 12 ans, on m'a prêté un livre d'initiation au Basic écrit par Monsieur Lilen, nom de Dieu, et c'est comme ça que j'ai commencé, re-nom de Dieu.

Merci, monsieur Lilen !

Boulier



Selon une étude réalisée aux US, quand il s'agit de gérer leur budget perso, les Américains préfèrent utiliser un stylo et du papier plutôt qu'un ordinateur (NDLR : vous en connaissez beaucoup, vous, des pages en papier qui s'effacent toutes seules ou qui plantent ?). Quatre-vingt pour cent des adultes interrogés trouvent la micro compliquée et coûteuse. Bigre, Billou a encore du pain sur la planche, même sur ses propres terres !

Hind



Digital Integration passe à l'Est avec une simulation d'hélicoptère qui devrait être disponible aux alentours de Mai/Juin. Vous serez aux commandes cette fois du Hind, hélicoptère d'assaut Sov. Le soft devrait bien sûr tenir la route techniquement niveau 3D avec Gouraud shading et terrains en 3D mappée mais le point le plus remarquable semble être l'orientation réseau puisque non seulement vous pourrez jouer jusqu'à 16 mais vous pourrez également affronter les possesseurs d'Apache Longbow.

Péril chôm

Pour la première fois, des sociétés japonaises vont pouvoir participer à un programme de développement technologique financé par l'Union Européenne. La première société gagnante est Nec, qui va travailler avec Videologic sur des semi-conducteurs. La seconde est Sony, qui bossera avec Philips, Siemens et d'autres sur de la radiotéléphonie. Ces entreprises nippones étaient-elles incontournables ? Ou l'Union Européenne croit-elle que mettre les Jap dans le coup nous aidera à résorber le chômage ?

Pas si nul !



La collection des bouquins "Pour les nuls" de chez Sybex remporte un vif succès bien souvent mérité. Le dernier volume en date s'appelle "Programmation Windows 95 pour Les Nuls". Le volume aborde la programmation d'applications destinées à tourner sous Win95, en utilisant Visual C++. Un titre qui réunit "Pour les Nuls et programmation en C++" peut sembler paradoxal, c'est vrai, mais si le livre ne s'adresse pas aux débutants, il a la clarté des manuels qui leur sont habituellement destinés.

Boh, za bug ! Il y a des jours, les news, ça déprime, mais là c'est grave de chez grave. Boza, le premier virus sous Windows 95 vient de faire son apparition. Franchement, ils méritaient pas ça, les mecs du service technique de Microsoft.

Quake, épisode 20245411212

Comme nous vous le disions, Quake ne s'appellera pas Quake à cause d'une sombre histoire de droits. L'information est toujours d'actualité, sauf qu'il faut désormais hautement la nuancer. Il semblerait que la bande à Wilburn ait réussi à contourner le problème. D'après les bruits qui courent, le jeu continuerait donc à s'appeler Quake, sauf en Teutonnie Centrale où il devrait changer de nom, ou, pour minimiser les dégâts, se faire adjoindre (si possible) un sous-titre. Quant aux dernières nouvelles : NIN est toujours dans le coup, plus précisément c'est Trent Reznor qui est devenu une sorte de nouveau Kurt Cobain pour la jeunesse américaine, et qui, avec Courtney Love... Bref, c'est lui qui sera responsable des bruitages et de tout l'environnement son. De plus, Romero, qui veut faire de Quake le jeu le plus souple et le plus adaptable possible, a également parlé du langage de script utilisé, le Quake-C. Vu les exemples de script donnés, ça a l'air très proche en syntaxe du C, et ça devrait effectivement faire du jeu, un soft reconfigurable à souhait. Mais la nouvelle la plus démentielle à ce jour (le 14 février) est qu'une version démo de Quake devrait sortir bientôt. En fait, ce serait plus un cadeau fait pour relancer l'intérêt autour du soft. Il devrait s'agir d'une version alpha sans monstres, uniquement jouable à deux en deathmatch. Comprenez que vous ne ferez que vous balader afin de buter l'autre. Il ne s'agit que d'une rumeur – comme toutes les infos sur Quake à prendre au conditionnel – mais lorsque je vois que sur le site FTP d'Id beaucoup de "mirrors" sont apparus (comprenez pleins d'autres serveurs qui hébergeront les mêmes fichiers), je n'ai pas besoin de me trifouiller le cooligogogadgeto-cerveau à deux fois pour vous dire qu'ils se préparent à une déferlante de connexions. En tout cas, il était temps ! Bref, le mois prochain dans Joystick, le dossier Quake avec le test de Quake, le poster Quake, l'interview de Quake, le pin's Quake, les premières vignettes Quake pour ton album Panini Quake, pleins de T-shirts Quake à gagner, les pogs Dragon Ball Quake, mais aussi "Ta mère la Quake" le film, "Tronche de Quake" du groupe Quake... scusez j'ai Quaké... PourQuake vous me regardez comme ça ?

T'it n'enfants



Compaq vient de passer cinquième vendeur mondial de micro-ordinateurs. Un poil frime, Eckhart Pfeiffer, président de la firme, nous annonce que "1995 à été une année décisive pour Compac Computer Corp.". Les ventes sont en hausse de 36 % (25 milliards de francs rien que pour les trois derniers mois) et un bénéfice net de 1,5 milliard de francs a été dégagé dans la même période, tandis que Networth/Thomas-Conrad n'affiche qu'un pitoyable 1,5 million. Il n'y a vraiment pas de quoi se gargariser.
Il n'empêche que partout dans le monde, on ne sait pas trop ce qui arrive aux gens, mais on s'achète de plus en plus de Compaq... C'est le même genre de frénésie qu'avec les Pin's. Leurs ventes sont en hausse de 54 % en Amérique du Nord, 38 % en Europe, 32% en Asie du Sud-Est, 28 % au Japon et 27 % en Amérique Latine. La bonne nouvelle pour les enfants du Tiers Monde, c'est que le burger Quick Béarnaise est à 10 balles jusqu'au 7 février. Ce coup-là, c'est décidé, j'achète de nouvelles pinces à vélo chromées. Oui, je sais, c'est un peu fou.

Quand la vieille est bonne...

D'accord, Raven c'est Shadowcaster, mais pour les anciens amigaïstes c'est surtout Black Crypt. Ceux-là doivent, sans aucun doute, se souvenir de ce superbe RPG (en français JdR) avec moult pièges et ce fameux Ogre qui nous attendait dans la salle centrale du premier niveau pour nous faire découvrir ce que c'est que l'ambiance course ! (JdR, ça veut dire Jeu de Rôles). Eh ben, Black Crypt va débarquer bientôt sous une version Windows 95. Au vu des premiers écrans, ça n'a pas l'air d'avoir changer d'un iota, mais puisque que l'on sait à quoi s'attendre niveau qualité et durée de vie, c'est plutôt une bonne nouvelle (c'est énervant, ces parenthèses qui cassent le rythme). En plus, on pourra comparer la fluidité d'un PC sous 95 avec celle de nos vieux 68000. Le coup que ça rame plus warf warf warf...

L'amer

Vous savez tous que le livre "Le grand secret" a été interdit à la vente, mais qu'il est accessible dans le monde entier sur Internet. Vous savez aussi qu'un tribunal allemand a interdit les serveurs érotiques sous Compuserve sur son territoire, et du coup dans le monde entier. Eh bien, le gouvernement français s'y met aussi (il lit la presse). Du coup, il a décidé de poser la question de l'extra-territorialité d'Internet à ses partenaires Européens. Il veut donc conclure un accord du type de celui qui régit les lois maritimes internationales. Les informations illégalement sorties du territoire seront-elles un jour demandées en extradition ? Y aura-t-il quand même des "eaux internationales", libres de toute censure ? Réponse après l'accord, s'il ne tombe pas à l'eau.



Marionnettes

Marionet n'est pas le serveur Internet de Nintendo. Non, c'est une nouvelle application Macintosh, qui permet à ceux qui ne maîtrisent pas l'Unix de pouvoir quand même créer une interface pour Internet. Avec Marionet, les concepteurs de sites Internet ne seront plus les pantins d'Unix.

C'est bien mais...

Hewlett Packard baisse les prix de ses portables de 15 %. A priori, c'est une bonne nouvelle, mais le portable le moins cher coûtera quand même 9 999 F. Bon, c'est sympa, mais moi j'peux pas jouer à Doom sur un écran de portable. Comment ça, aucun rapport ? Vous faites quoi, avec votre PC, vous ?

Vihaaar

Alternative Realities Corp. (ARC) a fait grande impression lors du Comnet'96 en présentant VisionDome, un environnement de réalité virtuelle. VisionDome est une chambre de visualisation portable en forme de dôme qui rend obsolète l'utilisation de lunettes et autre passemoalaspirin. La hutte virtuelle offre une vision panoramique en 360 par 180 degrés avec une tolérance de 45 degrés. Les domaines d'application de cet igloo interactif englobent la téléconférence, la télémédecine, la visualisation scientifique et... les jeux. VisionDome utilise une technologie propriétaire pour déformer la vidéo et les images 3D afin qu'elles apparaissent sans déformation lors de la projection. Plus important, ce système devrait éliminer toute sensation de malaise, mal au cœur, troubles de la vue à l'inverse des systèmes traditionnels. Enfin, y a quand même un malaise. Vision Dome dans la version de 5 mètres coûtera 1,4 millions de francs. Et le modèle de 7,5 mètres sera vôtre pour la modique somme de 1,7 millions. Bon, tant pis !

ça y est presque !

Sony nous prévient que son nouveau laser bleu-vert n'est pas encore prêt. Sachez que pour pouvoir lire les données sur CDV vidéo et les restituer en haute définition, il faudra attendre l'arrivée du laser bleu. On est ravi d'apprendre que les lecteurs CDV haute définition ne seront disponibles que dans... disons, cinq à dix ans. Mais qu'attend donc Jean-Michel Jarre, roi du laser bleu, jaune et pourpre, pour aller les aider ?



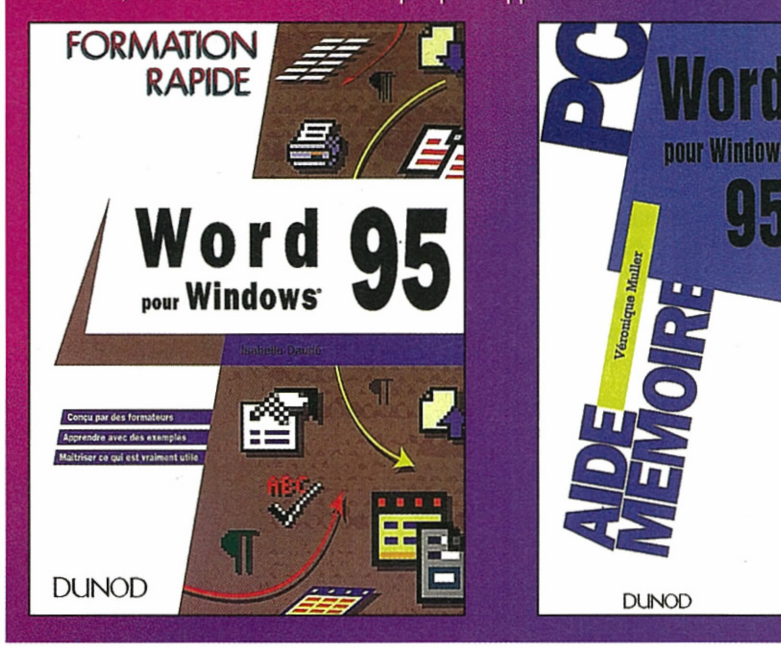
Une grosse bourse

La fondation Hachette lance un appel aux candidatures pour la bourse multimédia 96. Alors, il faut être Français, avoir entre 18 et 30 ans, et présenter un beau projet dans un beau dossier fermé avec un trombone. Le projet doit être innovant. Et "innovant", ça c'est le jury qui décidera, forcément. Le tout peut être destiné au monde off-line, comme on dit chez les branchouilles, ou on-line : donc du CD-Rom ou des pages webs, genre.

Je vous gardais le plus beau pour la fin : le vainqueur gagnant du premier prix super la joie empochera 150 000 francs avec le sourire. Les candidatures seront ouvertes à partir du 18 mars, et closes le 10 juin 1996. Si vous êtes intéressé, si vous avez une toiture à refaire, une cuisine à repeindre ou à aménager pour 150 000 francs, hop téléphonez au (1) 40 45 45 20 pour vous procurer le dossier de participation.

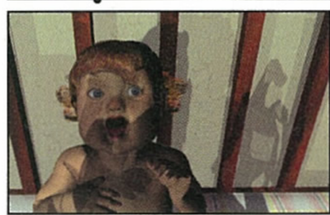
95 mots par la fenêtre

L'arrivée de Windows 95 reste une sacrée aubaine pour les éditeurs de bouquins, tout est à refaire, les softs sortent dans de nouvelles versions, ou de toutes façons se retrouvent dans un nouvel environnement. En voilà deux, ce mois-ci, destinés à éclairer les utilisateurs de Word qui tournent sous Windows 95. Le premier s'appelle – titre incroyable – "Word 95 pour Windows", c'est publié chez Dunod dans la collection "Formation Rapide". Dix-sept chapitres simples et clairs, bon. Et l'autre, toujours chez Dunod, se trouve dans la fameuse collection "Aide Mémoire", toujours pour "Word sous Windows 95". C'est un aide-mémoire, c'est clair aussi mais c'est pas pour apprendre.



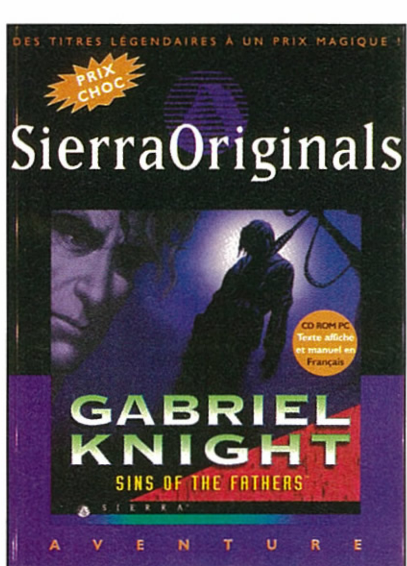
Genuine Sierra







Surgissant du fin fond de la pampa, Sierra nous revient les bras chargés de softs en tout genre. En premier lieu, la collection Sierra Originals propose à un petit prix (99 F TTC) des titres plus anciens. Ce mois-ci, vous pourrez vous procurer The Even More Incredible Machine (jeu de réflexion à tableaux complètement délirant), Detroit (une simulation économique dans le marché de l'automobile) et Gabriel Knight (une aventure néo-gothique au suspense palpitant). Si vous venez de découvrir les jeux vidéo (ou si vous avez "raté" l'un de ces titres), voilà une occasion de rattraper votre retard à moindres frais. Continuant à galoper dans les steppes ludiques, l'ami Sierra nous prépare également de bien belles nouveautés axées sur la simulation. Ces produits qui tourneront sur Tiens-le-bien 95 ET Windows 3.1 exploitent "3Space" le système 3D développé en interne. Ainsi, nous verrons bientôt Mission Force: Cyberstorm, un jeu de stratégie à la Battletech entièrement en S-VGA. Le soft fonctionnera en réseau, et vous pourrez même faire des manipulations génétiques sur vos robots herculéens. Dans un tout autre registre, LightHouse sera le premier jeu d'aventure entièrement en 3D développé par Sierra. À la poursuite de l'Etre Noir, vous devrez explorer une dimension étrange où se mêlent des éléments fantastiques, de science-fiction et de contes folkloriques (prévu pour juin). Et je garde le meilleur pour la fin (mais je crie pas trop fort, sinon Casque Noir pourrait m'entendre) : Sierra annonce la suite de Red Baron pour le mois de novembre. C'est super, l'as des as va pouvoir reprendre du service. Aux commandes d'un coucou tout droit sorti de la Première Guerre mondiale, Red Baron II va nous entraîner dans le sillage enfumé de Manfred von Richtofen. Parmi les améliorations apportées



au programme, on pourra noter l'utilisation de la technologie 3Space et surtout la possibilité de jouer en réseau et par modem. Galopant vers le soleil couchant, Sierra le cavalier masqué disparaît dans un nuage de poussière, satisfait de nous avoir bien fait baver d'avance...

De plus en plus réel

Tiens, on est tellement habitué à voir des livres de daube dès qu'il s'agit de Réalité Virtuelle, que me voilà tout joyeux de tenir "La Réalité Virtuelle 96" de chez S&SM dans les mains. Mince, voilà un volume bien documenté et orienté sur la création puisque 3 CD-Rom PC accompagnent le livre, 3 CD bourrés à craquer d'utilitaires et de démos qui vous permettront de créer des mondes en 3D : Virtus WalkThrough Stereo, Vistapro, Superscape Visualizer ou encore Virtek 3-D Ware, entre autres.



Pixar Oscarisé Le 25 mars, John Lasseter, vice-président de la branche "Création et développement" de Pixar, recevra le prix spécial du jury de l'Academy of Motion Picture Arts and Science pour son travail sur Toy Story, un long métrage en images de synthèse qu'il a réalisé et co-écrit. Il en avait déjà gagné un en 1988 avec Tin Toy. Ben tant pis, ça lui en fera deux !

Mais non mais non!

C'est dommage, en général, on vous donne les news les plus récentes. Les news ultimes quoi, sinon, on appellerait ça des "Olds". Du coup, pas mal de rebondissements vous échappent et les rebondissements, c'est toujours rigolo. Bref, voici une triste histoire en deux temps.
Début février: le bruit court que Michael Spindler pourrait quitter Apple pour raison de santé, suivant ainsi deux mille et quelques employés licenciés pour raison économique (mais en bonne santé). Michael Spindler dit -en gros- que : "ah mais non mais non, il n'a jamais eu autant la pêche et d'ailleurs, Mike Markkula Jr m'accorde toute sa confiance et il ne me fera pas passer à la trappe, comme mes prédécesseurs Steve Jobs et John Sculley". On ne sait pas trop ce que "garder la confiance" signifie. A TF1 par exemple, c'est assez mauvais signe mais chez Apple, on ne sait pas.
Mi-février: Apple, c'est comme TF1. On aurait pu appeler ça "Mais si mais si". Vous l'aurez compris, Michael Spindler est parti. C'est Gilbert Amelio qui occupe désormais le siège périlleux.

Klic-klac

Monsieur Kodak ne peut décidément plus encaisser le papier, les développements, tout ça. Ça le gonfle grave de grave. Du coup, il nous a fabriqué un autre appareil photo numérique avec ses petits doigts : le Kodak Digital Science DC 50. Avec zoom, pour Mac et PC. On le teste pour de vrai le mois prochain, promis.



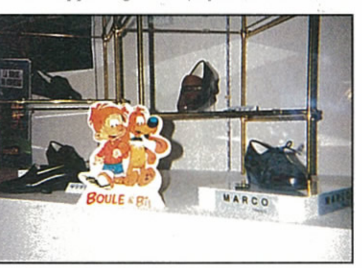
Très fréquenté également, le Stand de "BD Chrétienne". Ce sont eux les grands gagnants de ce festival puisque Julliard, fan inconditionnel du Pape, sera le prochain président du jury. Lu dans la "Charente Libre" du 27 janvier dernier : "Avec Julliard comme président, célébrons le retour de l'Église au centre du village de la BD.". M'en fous, j'irai pas !



Angoulême, rien.



Slips Astérix, stylos Schtroumpf, yoyos Snoopy : Angoulême, épicentre du rien.



Toute la ville est en fête et se pare des mille et une couleurs de la BD française. Ici, un Boule et Bill dans la vitrine d'un magazin de chaussures. C'est bien la première fois qu'un Boule et Bill me fait rire.

Un forum multimédia ?! Où ça ?! J'arrive !... Et voilà, j'y suis, ça grouille de monde, on sue, on joue des coudes, les enfants pleurent, les mères les baffent, on se croirait dans un supermarché le soir de la rentrée des classes. Je suis à Angoulême, le plus célèbre et fantastique festival français de BD. C'est à chialer !

Asphyxié dans la foule, je traverse douloureusement la grande avenue d'Angoulême. Personne ne sait où se trouve le coin multimédia, mais la ville tout entière est en fête. Les autochtones sont joyeux, et je les comprends : Angoulême pendant le festival, c'est un peu la place Saint-Marc. Des centaines de milliers de pigeons atterrissent sur le bled, la chasse est ouverte. À chaque pas, on essaye de me plumer, de me vendre quelque chose, ou même de me vendre rien, mais pas cher. Un type me met un prospectus dans la main, je le fourre dans ma poche en m'éloignant. Le type me hèle : "Eh!! C'est trente balles !!". Je m'arrête, jette un coup d'œil au papier gras : c'est "Typhoïd Gerbe", un fanzine alternatif d'une page. D'un côté, c'est la couverture, il y a juste marqué "Typhoïd Gerbe, 30 francs", de l'autre, une interview de Manarra photocopiée dans l'Écho des Savanes.



Au salon, rien non plus

J'entre dans le salon central du festival, celui des grands éditeurs. Toujours pas l'ombre d'un forum multi-chose, mais la foule se densifie, impossible d'avancer, je me laisse porter. Les fans sont comme des fous à la recherche de leurs dessinateurs favoris. Mais souvent leur idole n'a pas daigné se déplacer, sous prétexte qu'elle est morte. Tant pis, ils se le dédicaceront eux-mêmes leur Reiser. Mœbius, Druillet, Bilal, ne sont pas là non plus. Peut-être sont-ils morts eux aussi. Le professeur Choron fait une courte apparition, quinze minutes à tout casser, juste le temps de faire un coma éthylique. Peut-être va-t-il bientôt mourir. Au stand de "L'écho des Savanes", Vuillemin dédicace ses albums. Impossible d'approcher du stand à moins de dix mètres. Deux-cents personnes forment un bloc compact autours de lui comme autant de trombones agglutinés sur un aimant. C'en est trop, je me casse.

Des milliers de fanzines nuls

Les petits éditeurs et les fanzines sont regroupés à l'opposé de la ville, dans un hangar minuscule et minable. C'est ici que se trouvent les jeunes talents de demain. Leur moyenne d'âge est de quarante ans. Avec un peu de chance, ils deviendront célèbres à leur tour, quand tous les vieux dessinateurs connus seront morts. En attendant, ils vieillissent, ils crèvent la dalle, et le plus déprimant, c'est que leurs fanzines sont nuls dans leur très grande majorité. D'ailleurs, je me demande bien ce que je fais ici. Quel rapport avec "Joystick" ?... Ah oui, ça me revient...

Le stand multi-chose

Ça y est, je l'ai trouvé, il se trouvait de l'autre côté de la ville (pas celui-là, mais l'autre). Des mamies en pagaille font trois heures de queue pour se faire expliquer qu'"Il suffit de cliquer là, et hop c'est beau, tenez, essayez vous-même...". La mamie clique, toute la famille s'égosille "Ohhhh... C'est beau !", et tout le monde rentre chez soi, comblé. Ce salon est une purge. Mais, miracle, je tombe sur Fred Beltrand, un infographiste qui nous pond une BD de 200 pages entièrement dessinée sur ordinateur. On discute, c'est un mec à la cool. Il me montre ce qu'il fait, c'est classe : top-là, le mois prochain il nous concocte une démo rien que pour nous !

Conclusion

Les forums multi-chose, souvent c'est nul, sauf des fois. Angoulême, c'est un salon, donc c'est nul, et en plus c'est cher. Un salon, ça devrait être gratuit. Surtout celui-là. Si vous voulez lire des BD, allez à la FNAC, l'entrée est gratuite et ils font - 20 % sur les nouveautés.



CE QUE VOUS AVEZ RATÉ
(pas grand-chose)

"COMA LUCIDE", un fanzine assez bien foutu et rigolo. 62-64, rue Danielle Casanova 93200 Saint-Denis

"STAKANO", un petit éditeur qui fait des tas de choses géniales. Ça se trouve normalement dans toutes les boutiques spécialisées. Tél. : 42.28.81.88 htpp://www.gif.fr//proxima

"NUMÉRO SPÉCIAL" Un excellent fanzine qui, chose rare, vaut son prix. 177, rue/route de Montbron 16000 Angoulême

"LE PSIKOPAT" En vente chez tous les marchands de journaux (mais souvent, ils le planquent au milieu des magazines de cul).

Des gars en smoking sur Internet ?

La première cérémonie de remise des "Online Music Awards" qui récompensent les meilleurs sites musicaux sur Internet, a eu lieu le 6 février dernier, sur le Net justement. Parmi les différentes catégories (rythm'n blues, rap, pop/rock, etc) les groupes comme Grateful Dead, Def Jam ou Red Hot Chili Peppers on été récompensés et Mariah Carrey a reçu le titre envié de "Best Female Vocalist" (c'est plus rigolo en anglais). C'est bien la première fois qu'un heureux nominé peut aller chercher son prix en chaussons sans bouger de chez lui... C'est beau, le progrès !

Rire Jaune

La Haute Cour de justice de la province de Sichuan au Sud-Ouest de la Chine a traité le plus important cas de piratage de l'histoire de l'industrie informatique chinoise. Taile Electronic Technology Co. a dû reverser à Chengdu Maipu Electrical une compensation de près de 8 millions de francs pour avoir utilisé sans autorisation ses programmes. Ce sont les deux Billou (Gates et Clinton) qui doivent l'avoir mauvaise. Rappelons que le gouvernement américain s'était sérieusement frictionné avec les Chinois à propos de piratages massifs de logiciels ricains.

Saut quantique

Quantum arrête de produire des disques durs et licencie 1 800 employés. C'est Matsushita qui reprendra le flambeau. Notamment pour fabriquer des disques haute capacité : la série Atlas II de 2, 4 et 9 gigas.

Fujitsu et Computer Associates ont décidé de s'allier pour proposer des programmes orientés objet sur Internet. Fujitsu, expert en développement objet et Computer Associates, les kadors de la base de données, annoncent Jasmine et Jade. Jasmine fonctionnera avec la plupart des browsers disponibles sur le web. Sa base de données est conçue pour stocker vidéo, son ou tout autre contenu multimédia.

20Kg de CD

Il était devenu pénible de jouer à tous ces jeux d'aventure qui s'étendent sur plusieurs CD. Introduisez le CD n°3... Veuillez insérer le CD n°6... Aaaarghhh ! Heureusement, NEC sort deux tours lecteurs de CD-ROM sextuple vitesse permettant de faire tourner en réseau 4 ou 7 CD en même temps. Wiiiizzzz ! Mine de rien, ça nous fait une capacité de 7 X 680 Mo, soit 4,76 Go pour 20 Kilos d'électronique. Si vous avez 30 000 F à claquer et que vous ne pouvez plus attendre le futur nouveau format CD...

AT&T et Bouillon aussi

C'est le grand ménage chez AT&T qui se divise en trois boîtes distinctes, et en profite au passage pour s'alléger de quelques employés superflus : ils sont 40 000 à s'être faits foutre à la porte (ça leur apprendra à se moquer des communistes !). L'affaire a tout de même coûté 20 milliards de francs, et le type qui a dû signer ce chèque devait être tout blanc. Du coup, AT&T affiche une perte sèche de 2,8 milliards pour ces trois derniers mois, et son revenu net sur l'année 1995 est descendu à 700 misérables millions de francs contre 24 milliards en 1994. Les petits rongeurs supplantent les vieux brontosaures ; c'est du Darwin.

Inside Compaq

Compaq, notre ex-copain qui nous payait des coups quand on avait faim, a décidé de rejoindre le programme marketing d'Intel : "Intel Inside". Parce que, figurez-vous, Compaq avait décidé de quitter ce programme à la fin 1994. D'après Eckhard Pfeiffer, Big Boss de Compaq, le slogan "Intel Inside" était néfaste à la marque. Cela laissait entendre aux acheteurs de PC que toutes les bécanes avec un processeur Intel à l'intérieur se valaient. Aujourd'hui, la renommée de Compaq est plus grande que jamais, et le problème ne se pose plus. Enfin, il y aura quand même un sticker "Compaq Outside" sur les boîtes, histoire que ça soit bien clair ! N'empêche, si tous les constructeurs ou assembleurs de PC se mettaient à faire comme Intel, les bécanes ressembleraient à une F1 un jour de retransmission télévisée !

Le cheval noir des étoiles en guerre

Deux nouvelles BD traduites par Dark Horse sont dispos en France depuis la fin janvier. Le tome III de "Star Wars, l'Empire des Ténèbres", et un manga de merde avec des-nanas-qui-ressemblent-à-des-petites-filles-sauf-qu'elles-ont-des-gros-seins, "Outlanders" tome II. Sinon, les traducteurs de "Dark Horse" continuent à bosser, et super bientôt tout plein vous trouverez "Alien L'intrus" Tome 2 et "The Mask Strikes Back" Tome 2. Pas mal !

Grand magasin pour petits ordinateurs

"Tout pour le portable" avenue de Villiers à Paris, est un magasin de 120 m2, qui, comme son nom l'indique, est entièrement consacré aux ordinateurs portables. 120 m2 pour mettre juste des petits portables qui prennent pas de place du tout, c'est pas un peu trop ? Ben non, parce que le magasin ne vend aucun portable, mais seulement des accessoires pour portables et des pièces détachées. Si ça ne marche pas, ils pourront toujours sous-louer une partie des locaux à un spécialiste du bonsaï.

Méthode Merisel - Merisel est le leader mondial de la distribution de matériels et de logiciels pour la micro-informatique. Vous saviez ça, vous ? Bon allez, encore plus fou : Merisel passe un accord pour distribuer les produits de Multitech, l'un des leaders mondiaux sur le marché des modems. C'est pas géant ? Hé, les amis, je vous annonce que je suis le leader mondial de la news passionnante.

Joypad ou Joystick

Possesseurs de Mac, réjouissez vous ! Dorénavant, vous allez pouvoir jouer dans de vraies conditions, et ce grâce au ChoiceStick (Ach, le pâton de choix). Cet appareil accepte les paddles Sega, Atari et 3DO ainsi que le joystick Fighter Stick. Tout est prévu pour configurer les manettes comme bon vous semble, bref le paradis pour tous les joueurs. Le ChoiceStick est vendu avec différents joystick ou joypad au choix pour des prix allant de 390 F à 490 F. La vie est belle, des fois !

Welcome

Un nouvel éditeur est né Criterion Software, filiale anglaise de Canon, vit depuis quelques années dans l'ombre de RenderWare, son moteur 3D temps réel. En créant Criterion Studios, elle se lance résolument sous les feux de la rampe et nous annonce trois titres à paraître entre septembre et Noël 1996, en association avec Virgin IE... Scorched Planet, Dive et Aqua'Tak bénéficieront bien évidemment de la technologie RenderWare.

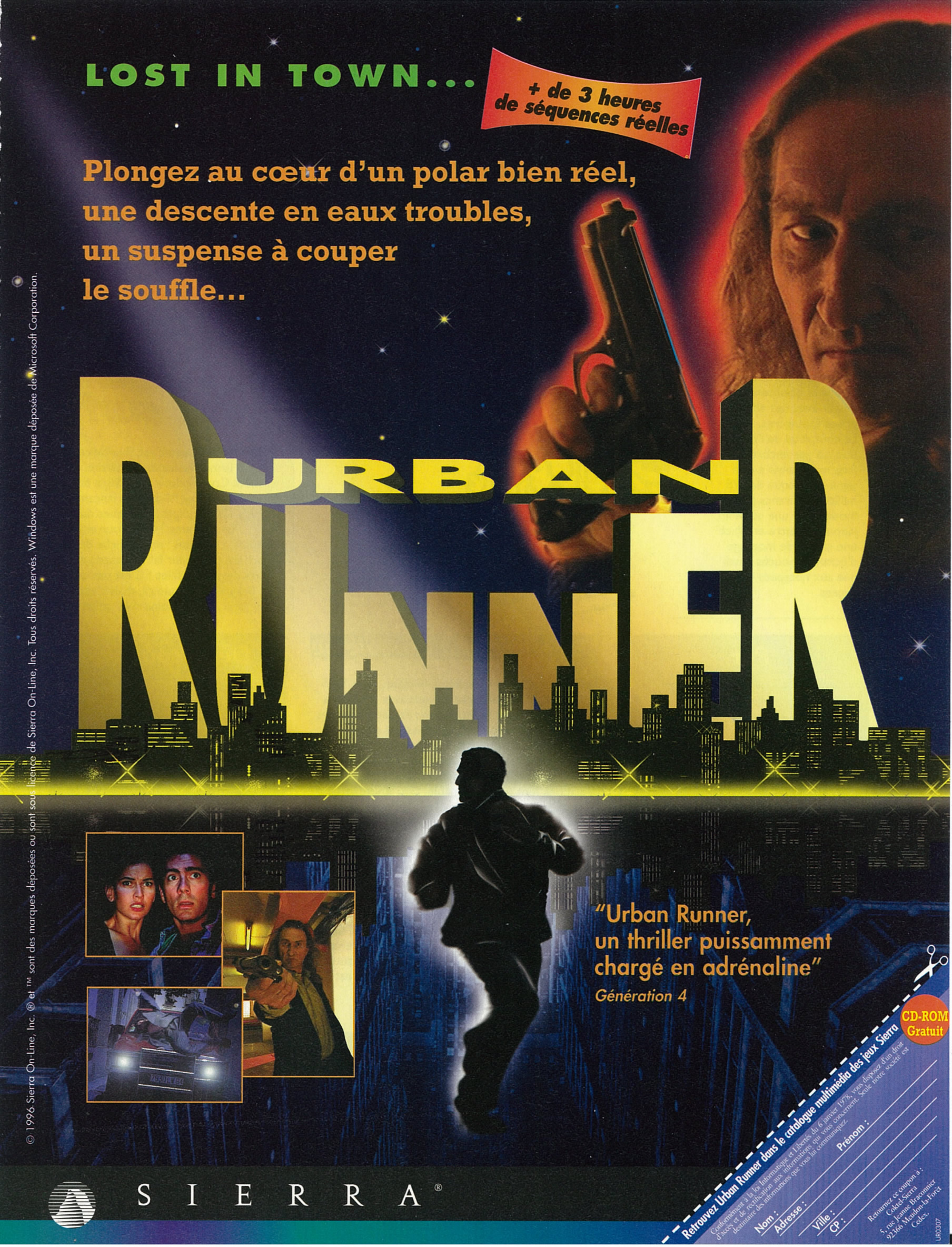
Ressac - "La Vague Interactive", vous savez le joli magazine sur CD, sort une compilation de ses meilleurs sujets : "Les incontournables de LVI". Interview de Terry Gilliam et CD des Pythons, un carnet de route passionnant et inédit au cœur de la Mongolie, les dingosaures les plus fous du Jurassique pour la plus grande joie des petits paléontologues... Autant de thèmes variés et jamais avariés à se procurer d'urgence si vous les avez ratés à la sortie.

Mangas



Dragon's Games, qui ne développe pas des jeux de rôles comme on aurait pu le croire, est spécialisé dans la distribution de manga japonais et taïwanais. Voici d'ailleurs deux titres qui sortent aujourd'hui en vidéo en version française. "Iczelion" est la suite de la série des "Iczer" et a été réalisé par Toshihiro Hirano. "Mighty Space Miners" est une série de deux (!) épisodes de trente minutes racontant les aventures d'un enfant sur un astéroïde. Amateurs, vous pouvez contacter Dragon's Games au (1) 69 10 14 50. Les autres, continuez à ricaner (NDLR : C'est vrai que c'est rigolo les mangas, ou du moins, le "manga bunka" - culture manga. Ça doit être un truc inventé pour envenimer le conflit des générations. Franchement, c'est moche comme tout et c'est stupide et on ne comprend rien et c'est violent ou complètement mièvre et lâchez-moi, il faut que ça sorte, je suis resté silencieux trop longtemps, lâchez-moi, je dirai tout, je DÉTESTE, je HAIS, je... aïe ! non pas la douche pas la douche...).





LOST IN TOWN...
+ de 3 heures de séquences réelles
Plongez au cœur d'un polar bien réel, une descente en eaux troubles, un suspense à couper le souffle...
URBAN RUNNER
"Urban Runner, un thriller puissamment chargé en adrénaline"
Génération 4
CD-ROM Gratuit
Retrouvez Urban Runner dans le catalogue multimédia des jeux Sierra
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent. Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez.
Nom :
Prénom :
Adresse :
Ville :
CP :
Retournez ce coupon à : Coktel-Sierra 5, rue Jeanne Braconnier 92366 Meudon-la-Forêt Cedex.
UR0307
SIERRA®
© 1996 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

Ecrans plats

Main dans la main et zigouni dans le pilou pilou, Sony Corp. et Sanyo Electric Co. s'engagent ensemble dans la course à l'écran plat, fait rarissime pour deux compagnies japonaises qui d'ordinaire se font une concurrence féroce et préfèrent s'acoquiner avec des entreprises étrangères.
Le coût total de l'opération n'a pas encore été fixé, mais Sanyo a déjà signé un chèque de 475 millions de francs pour moderniser une usine au Japon et mettre en place une chaîne de montage d'écrans 5 pouces destinée aux notepads en tous genres.



L'amiga planche de surf !

D'accord, Raven c'est Shadowcaster, mais la firme allemande Bersheim, qui a racheté Commodore en 1995, a décidé de ressusciter l'Amiga en lançant des Amiga 1200 équipés de disques durs et de modems 14.4 k pour environ 3 500 F... Résultat : une planche de surf pas chère pour aller faire le zazou sur le Net devant les filles ! C'est pas donné pour ne faire que ça, mais c'est déjà moins cher qu'un PC !

Pur

Il a suffi que Infogrames ouvre une filiale aux States, I-Motion, pour que cette société booste ses ventes au pays des cow-boys. Du coup, l'éditeur allemand Blue Byte emboîte le pas et lance son bureau américain dans l'Illinois, dans la communauté teutonne de Schomberg. Les concepteurs de Battle Isle ont décrété qu'ils n'embaucheraient pas de programmeurs américains. Et ça, c'est très mal vu au pays des quackers.

Biennale

La Maison de la culture de Metz organise, du 13 au 17 mars prochain, "Un printemps d'artistes - Ars Multimédia". Renseignements : (16) 87 31 24 51.

Le génie de la Cinquième

Si vous regardez La Cinquième le matin, vers 7h45 (si,si il y en a qui y arrivent !), vous avez peut-être aperçu Elastok, une marionnette réalisée en images de synthèse qui présente des émissions pour enfants. Elastok est un gentil génie censé pouvoir se transformer à volonté en objet ou en animal. Manque de pot, les morphings rament et les transformations font un peu minable. Sans doute atteint d'une maladie du foie, l'animal a le teint jaune, parsemé de petites taches plus foncées qui montrent qu'on n'a pas encore inventé le Biactol virtuel, et son regard de poisson mort colle assez mal avec les activités d'éveil qui caractérisent l'émission. L'animation de la bestiole se résume souvent à écarter plus ou moins les bras, et les mouvements de la bouche sont rarement synchronisés avec sa voix énervante, qui, en plus, rappelle à la fois celle de Chantal Goya et celle de Jordy (ou alors, la bête est aussi ventriloque et on ne nous le dit pas). Bref, côté "haute technologie", c'est un peu raté, mais Elastok est quand même une sacrée curiosité !

Démécooooo !

Si l'envie vous prend de réaménager votre petit intérieur, réfléchissez-y à deux fois, parce que pour bouger les meubles, c'est pénible et ça fait mal au dos. Heureusement, avec Interieur 3D de Micro Application, vous allez pouvoir tracer les plans de votre appartement et y mettre tout un tas de meubles virtuels (le soft dispose d'une bibliothèque de plus de 1 000 meubles) que vous pourrez déplacer ensuite à loisir avant de jeter un coup d'œil au résultat en 3D, avec couleurs, éclairages et tout et tout. Voilà qui est bien pratique, sauf que ça coûte quand même 295 F, que ça sert pas souvent, et qu'on a parfois plus vite fait de bouger une commode que d'allumer son ordinateur, de charger le soft, de refaire le plan de l'appart, de choisir ses meubles et de les mettre à la bonne taille, puis de les déplacer pour voir ce que ça donne.
Alors...Le lumbago ou le mal de crâne ? À vous de choisir !

T'ar ta gueule !

Silicon Graphics va présenter sa station de travail baptisée «IndyStudio». La bête ne coûterait que 67 500 F (environ, hein !). Microsoft, qui possèderait une station de travail à 75 000 F, pourrait alors se rhabiller «Et en plus, c'est la mienne qu'est mieux que la tienneuuux.», aurait répondu John Dougery Jr, le directeur marketing de Silicon Graphics à Bill Gates lors de la récré de 10 h 00.



Téléphones immobiles

Le principal réseau de téléphonie mobile de Tokyo n'a pas fonctionné durant trois heures, le mercredi 31 janvier, soit pendant la période la plus faste ! La compagnie a reçu plus de 3 000 plaintes de businessmen restés sans voix. La faute en incombe à un ordinateur, évidemment. Son système de secours ne s'est même pas mis en marche, et c'est "manuellement" qu'on a dû l'activer.

Repeat after me ! - La firme Fujitsu va tester les connaissances de son personnel en anglais, histoire qu'en cas de problème, tout le monde soit au moins capable de demander son chemin sur les autoroutes de l'information. 60 % des employés de Fujitsu vont devoir se soumettre à des tests, et même le PDG devrait passer au tableau, pour montrer l'exemple !

L'avenir nous sourit

Voici quelques prévisions du futur pour savoir ce qui va se passer avant que ça n'arrive, comme ça on le saura à l'avance. Ces divinations, nous les devons au très respectable Jim Feldhan, président de l'U.S. Semico Research.

- La valeur moyenne des composants d'une carte-mère haut de gamme va doubler, passant de 3 000 francs aujourd'hui à 6 000 francs en 1998.
- En 1998, la RAM moyenne d'un PC sera de 30 MB contre 7.5 aujourd'hui.
- On va bientôt changer de Pape. Euh non, je m'ai trompé de sujet.
- En 1996, plus de la moitié des cartes-mère PC incluront un processeur graphique.
- Le marché de DRAM 64 bits ne supplantera pas celui des DRAM 16 bits avant l'an 2000. Aujourd'hui, le marché des 16 bits représente 200 milliards de francs contre 100 pour les préhistoriques 4 bits en voie d'extinction.
- Les DRAM 16 bits continueront de nous arriver au compte-goutte en 1996 à cause de l'expansion du marché électronique.

L'avenir nous sourit, mais il a une haleine chargée ; bref, il va falloir raquer.

Bloc de l'Est

L'autre jour, j'ai imaginé un scénario, un peu S-F. Au début, on dirait qu'il y a un mec qui a un cybercafé et qui publie un bouquin interdit d'un mec qui voulait se faire du blé sur la mort d'un mec important. Et après, t'aurais la milice ou je sais pas la Stasi qui débarque et qui le fout en taule pour une histoire qui tient pas debout (par exemple une pension allimentaire impayée il y a des années) et que comme le mec y résiste pas mal, on le cambriole pour voir s'y aurait pas d'autres trucs chez lui qui permettraient de le mettre au frais un bon moment. Le problème, c'est que c'est trop tiré par les cheveux et que tourner en Allemagne de l'Est, c'est bonbon. En plus, si on écrit au début du film "Toute ressemblance avec...", on pourrait nous foutre en taule pour plagiat. Mais là, c'est carrément vraisemblable, alors on va dire qu'on oublie.

L'écran qui se touche



Mine de rien, un écran tactile coûte à peine plus cher qu'un écran normal. La gamme d'écrans Touchtek de Microtouch (environ 4000 F pour un 14 pouces) est assez performante, et est livrée avec une carte contrôleur et des pilotes d'écran. Avec ça, vous pourrez tripatouiller dans vos programmes préférés en effleurant les icônes d'un doigt léger, en utilisant un stylet, un gant, ou tout simplement vos doigts pleins de Nutella (évitez quand même les feutres et les marqueurs !).

Arnaque Inc.

Steven Hutzenlaub, un escroc notoire déjà tombé en Floride pour une affaire de piratage informatique s'est fait choper alors qu'il était en tractation pour l'achat d'une corvette et d'un nightclub à Manhattan. Le problème, c'est que Steven purge actuellement une peine de prison pour escroquerie.
Le détective James Kuhner de la police de New York a expliqué à la presse, un peu embarrassé, que le prisonnier achetait par téléphone (depuis la prison donc) des ordinateurs portables qu'il se faisait livrer par boîte postale en utilisant des numéros de comptes volés. La compagnie Ingram-Micro vient ainsi de se rendre compte qu'elle s'est faite rouler, dans cette affaire, de plus d'un million de francs.
Lors du coup de filet qui a suivi "l'arrestation" de Steven Hutzenlaub (ça n'a pas dû être la super-gloire de l'attraper, vu qu'il était déjà en taule), huit complices ont été neutralisés, dont sa mère et sa sœur.

Table ronde

Virtua Story est un magasin de jeux vidéo (micro & consoles) et de jeux de rôles, qui propose de nombreuses animations afin de rassembler les passionnés. Voici une sélection non exhaustive concernant le joli mois de mars.
25/03 : Atelier de jongle.
30/03 : Table ronde «Les craintes autour du jeu de rôles». Avec la participation des Chevaliers de la Table Ronde. Virtua Story, 9, rue Aimable Lagane, 83500 La-Seyne-sur-Mer.

Erratum

Désolé, le mot du mois est FLURSHBRIDLAIRF et non pas FLURSHBRAIDLIRF. Nos lecteurs auront rectifié d'eux-même.

DEUS

"SHAKE YOUR BODY !"

- 1[er] jeu d'aventure avec décors et personnages en 3D mappée
- Possibilités de courir, sauter, voler, ramper, grimper, boiter, nager sur l'eau et sous l'eau
- Plus de 40 types d'ennemis modélisés et animés en 3D
- Multiples armes avec plusieurs coups différents pour chaque arme
- Simulation de survie : gestions de l'équipement, du corps humain, du jour et de la nuit
- Mode Arcade / Combat disponible
- Sources de lumière 3D
- Sources sonores 3D 16 bits Stéréo
- Option mode graphique SVGA









3615 SILMARILS
1,27 F/min

NEWS - SOLUTIONS
SAV - TELECHARGE
COMMANDES



PC CD ROM
Compatible Win'95/win'3.1/DOS
Version française intégrale

SILMARILS - 22 Rue de la Maison Rouge - 77185 LOGNES - FRANCE - Tél : (+33) 1.60.17.15.24
SILEXP Limited - 9A CANFIELD PLACE - LONDON NW6 3BT - UK - Tél : (+44) - 0171 372 7486

Les nouveaux CH Products sont là !

Quoi

CH THROTTLE

Prix TTC : 869 F
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

Le modèle de base CH Throttle n'est autre qu'une manette de gaz linéaire équipée de six boutons poussoirs, d'un «coolie-hat» à quatre positions et d'un second à deux positions. Outre le fait qu'elle doit être reliée à un joystick, l'un de la gamme F-16 si possible, elle rend tous les boutons programmables, y compris ceux du joystick. La connexion se fait via le clavier et le port joystick. Un excellent produit et relativement robuste.



F-16 FlightStick

Prix TTC : 499 F
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

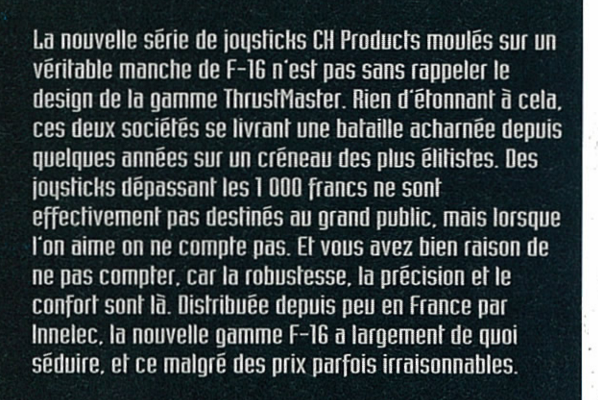
Le premier manche de la série se nomme le F-16 FlightStick. Il n'apporte aucune innovation majeure et tend à remplacer de fait le célèbre FlightStick au socle blanc cassé. Il dispose toutefois d'un bouton supplémentaire et d'une prise en main nettement améliorée. La molette de gaz est toujours présente sur le côté gauche, tout comme les trims horizontal et vertical.

CH THROTTLE PRO

Prix TTC : 999 F
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

La version pro du CH Products nécessite l'utilisation d'une carte supportant deux joysticks. Grâce à ses cinq boutons à quatre positions et ses trois boutons poussoirs, elle permet à l'utilisateur de programmer une vingtaine de fonctions. Couplé au F-16 FighterStick, c'est plus de 40 fonctions qui deviennent programmables. Le problème, c'est que ça coûte drôlement cher, c't'engin !




La nouvelle série de joysticks CH Products moulés sur un véritable manche de F-16 n'est pas sans rappeler le design de la gamme ThrustMaster. Rien d'étonnant à cela, ces deux sociétés se livrant une bataille acharnée depuis quelques années sur un créneau des plus élitistes. Des joysticks dépassant les 1 000 francs ne sont effectivement pas destinés au grand public, mais lorsque l'on aime on ne compte pas. Et vous avez bien raison de ne pas compter, car la robustesse, la précision et le confort sont là. Distribuée depuis peu en France par Innelec, la nouvelle gamme F-16 a largement de quoi séduire, et ce malgré des prix parfois irraisonnables.



F-16 FighterStick

Prix TTC : 999 F !!
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

Enfin, le F16 Fighterstick joue la carte du réalisme avec quatre boutons de tirs, quatre «coolie hat» à quatre positions sans oublier la manette de gaz. De par le nombre impressionnant de possibilités offertes, ce joystick se branche à la fois sur le port joystick et sur le clavier. Chaque bouton peut alors faire l'objet d'une programmation correspondant à une action précise, voire une liste d'actions par le biais de macros commandes. Mais la Rolls Royce du joystick pour simulateur de combat a un prix, un prix astronomique.

de neuf ?

F-16 CombatStick

Prix TTC : 749 F
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

Le F16-CombatStick reprend les caractéristiques du joy précédent en y ajoutant un nombre de boutons plus important : 5 boutons de tirs et deux «coolie hat».





PRO-PEDALS

Prix TTC : 589 F.
Distributeur : Innelec
Téléphone : (1) 48 10 55 55

Le dernier produit CH Products n'a pas de rapport avec la gamme F16. Il ne s'agit ni plus ni moins que d'un pédalier destiné aux jeux de voiture. Bien que compatible avec les simulations aériennes, les puristes lui préféreront certainement son grand-frère sorti il y a plus d'un an et équipé de pédales à mouvement linéaire. Sa double prise vous permettra de connecter un volant ou bien un joystick.




Interplay™



Incroyable ! 1996 est une année diablement fertile en créativité. Le CD-ROM aborde des thèmes de plus en plus divers, avec des incursions sur des terres inexplorées.



Perles 1996

DANIEL ICHBIAH

En passant dans une allée, une œuvre capte notre attention, nous nous arrêtons et nous n'en croyons pas nos yeux. Qu'est-ce que c'est ? De l'humour ? De l'image de synthèse ? Du néo-psychédélique ? Peut-être est-ce tout simplement de l'art. Hélas, ces quelques merveilles sont souvent isolées au milieu de centaines de produits "standard", stéréotypés, terriblement prévisibles. Le CD-ROM aborde tous les genres, et les conglomérats qui ont pris d'assaut ce secteur naissant publient les titres par dizaines, dans l'espoir d'occuper le terrain. Le marché est-il en mesure d'engranger une telle profusion ?

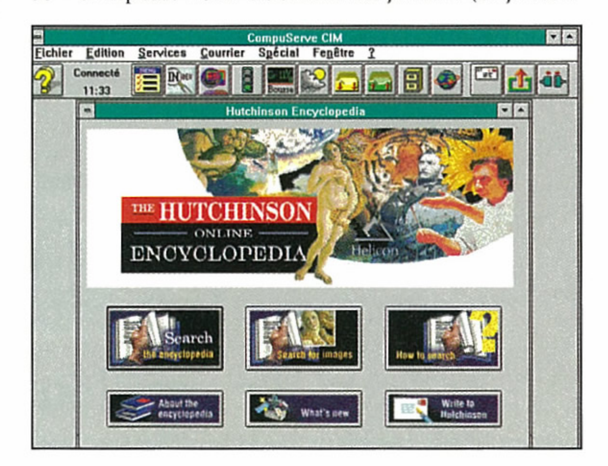


Multimédia On line

Pas si sûr ! D'ailleurs, l'édition 96 du MILIA était marquée par un étonnant paradoxe : le CD-ROM vient tout juste d'exploser, et déjà certains annoncent sa disparition au profit d'Internet. Les services "online" étaient à la fête avec une explosion de l'offre. Au commencement étaient les militaires. Puis vinrent les universitaires. Suivirent les branchés. Place aux familles ! Ainsi pourrait-on résumer l'histoire d'Internet. Qu'ils s'appellent AOL, Infonie ou Wanadoo, tous veulent faire entrer le monde des réseaux dans la France profonde. En terme d'agressivité, la palme revient à AOL (America Online). "Dans les deux ans à venir, nous serons numéro un en Europe", explique Dr T. Modelhoff. Il est vrai que la stratégie du leader américain a porté ses fruits avec 5 millions d'abonnés, dont trois quarts en 1995. "Nous avons plus d'abonnés que le 'Wall Street Journal', 'USA Today', 'New York Times' combiné", commente le chef des armées européennes. Des références bien yankee. Heureusement, on nous assure que l'accent sera mis sur le contenu local. Le clip de la publicité allemande s'appuie largement sur un concept "ligne du cœur" façon France Télécom, mamie qui tricote un pull, Jerry l'étudiant avec son katogan... Tout le monde il est beau, tout le monde il est connecté. Quelle sera la stratégie d'encerclement de la France ? Réponse en mars. S'il y en a un qui ne l'entend pas de cette oreille, c'est bien l'autre Américain Compuserve, qui, fort de son avance - 500 000 membres en Europe dans le communiqué, 600 000 lors de la conférence de presse ! - n'entend pas revivre la douloureuse expérience de se faire distancer. Seulement voilà, il faut également compter avec Europe Online - une joint venture entre Burda, AT&T et Pearson - qui affirme tout aussi béatement vouloir devenir numéro un en Europe. Cela tourne à l'obsession. Seul défaut : l'interface. C'est propre, c'est cohérent, mais extrêmement "centriste" et prévisible.



Au programme : visites de villes, business, indicateurs financiers, Reuters, achat de billets d'avion... C'est curieux comme tous ces étrangers veulent envahir l'Europe. Les Gaulois auront-ils leur mot à dire ? Ne pourraient-ils être tentés d'adhérer à l'un des services nés dans le terroir ? Le premier d'entre eux, Infonie - il est né le 6 octobre 95 - comptait 2 500 abonnés en janvier (objectif :



du Milia



200 000 fin 1998). Le contenu est alléchant : AFP en direct, éducation à distance, choix de spectacles et jeu d'échecs à distance... La francophonie est plus que jamais le mot d'ordre du service, et dès la rentrée de septembre, Belges et Canadiens pourront se connecter. Par la suite, les centres urbains avec une forte présence française devraient suivre : Londres, San Francisco... En attendant, Bruno Bonnel a peut-être trouvé l'arme ultime pour envahir les familles : le "clé-en-main". " Toujours aussi insondable, France Télécom sponsorise deux expériences parallèles.

Le Netscape de chez nous

La première, Wanadoo, s'appuie sur une version de Netscape habillée à la mode de chez nous, avec sur la droite le menu maison : tourisme, actualités, sports-jeux... Que dire, sinon qu'en dépit d'un aspect fortement multimédia, la barre verticale se situant sur la gauche rappelle quelque peu les touches du bon vieux Minitel (lancement en mars). Plus "fun" et doté d'une interface léchée et bichonnée, France En Ligne arbore un positionnement plus jeune et ludique. Hachette Filipacchi devrait y placer ses magazines. Il faudra cependant patienter jusqu'à cet été. Quelles seront les applications propres à générer de la connexion ? "Les jeux sur Internet", répond Denis Huré d'Interplay, ajoutant que "ce phénomène devrait exploser en 1997." Dès à présent, la vogue s'appelle "mondes virtuels", des espaces de rencontre dans lesquels chacun se fait représenter par un "clone" ou "avatar".

Celui qui nous a le plus frappé était réalisé par une société israélienne, Zapa. Sous le tapis, VRML... Sur l'écran, Netscape. Sur le côté, une interface adaptée à la déambulation au sein d'un univers virtuel (caméra, gestes adaptés à l'avatar choisi) et à droite, le monde en 3D dans lequel se déroule la rencontre. La démo qui a lieu sur deux PC me met en contact avec Esmeralda. Je me rapproche d'elle, nous badinons, échangeons des mots qui apparaissent dans des bulles. Pour l'épater, je me transforme en grenouille. Chacun voit la scène avec son propre point de vue, mais si Esmeralda choisit de monter sur une chauve-souris, je peux sauter à califourchon derrière cette belle inconnue et par la force des choses, partager sa vision. Elle peut même m'emmener, ainsi que d'autres avatars, vers un site Web. Du fun en perspective !

L'autre temps fort s'appelle Emblaze d'une autre compagnie israélienne - Geo - et consiste en une nouvelle technologie de compression qui permet d'obtenir de l'animation immédiate sur le Web. La démo est imparable : une page riche en motifs s'affiche dix fois plus vite avec Emblaze qu'une page Netscape habituelle. "Nous pouvons mettre les Simpson, sur Internet" commente Eli Reifman. Pour en avoir le cœur net, vous pouvez télécharger le "player" gratuit au site http ://www.geo.co.il





Monty Python's Quest for Holly Grail

La bande de John Cleese persiste et signe. Au menu : monstres (à combattre), sorcières (à brûler), Dieu et quelques extraits de Sacré Graal. Avec l'incontournable séquence du chevalier noir, l'attaque du château au moyen d'un lapin de Troie, sans oublier le célèbre jardinet (Ni !). On salive d'avance.

7th Level : sortie cet été.

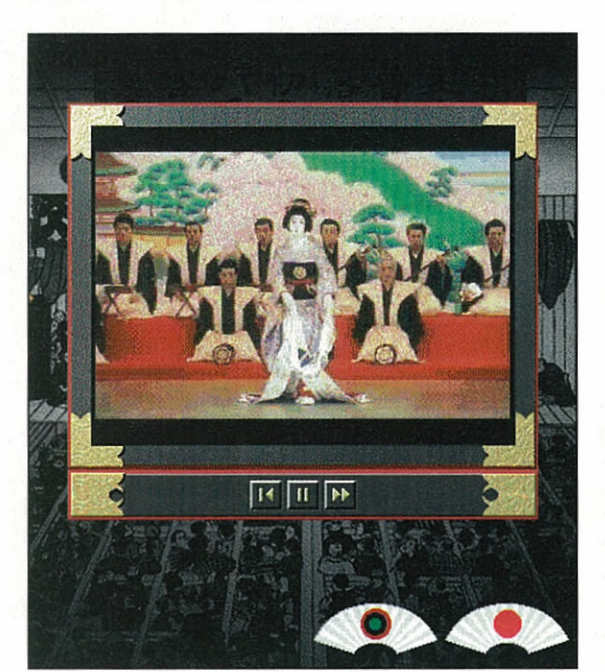


Sheherazade (Arborescence)

Vous avez aimé Ulysse, vous adorerez Sheherazade. Le principe est le même : photographies somptueusement retravaillées, musique envoûtante, images de synthèse enchanteresses... Mais cette fois, le thème est celui des Mille et une nuits, avec l'histoire de cette femme mythique qui racontait des histoires au calife afin d'éviter d'être tuée le matin. Ne pas rater le jeu qui consiste à conduire une caravane au palais. Si on répond mal, on perd un chameau. Si on répond juste, on gagne une danse du ventre.

Kabuki mon amour

Le soft le plus atypique de ce Milia ? C'est très certainement cette encyclopédie entièrement dédiée au Kabuki. Sur un CD-Rom Mac/PC, on trouve tout ce qui concerne ce théâtre japonais. Deux conditions pour savourer ce soft à sa juste valeur : s'intéresser au Kabuki déjà (pas si évident pour le commun des mortels) et avoir le courage de se fader les menus en Kanji. Cet ostracisme certain pour l'occidental moyen n'a pas empêché «The Digital Encyclopedia of Kabuki» de recevoir une citation aux Milia d'Or. Atypique, on vous dit !





CD-ROM : Le coin des créatures

Sortiront-ils en France ? Nous ne pouvons l'affirmer. Les éditeurs des œuvres qui suivent étaient à la recherche d'un distributeur français. Toutes se distinguaient par une étonnante créativité.

Four sight (Synergy)

Merveilleux ! C'est à un véritable voyage dans l'imaginaire que nous convie l'artiste japonaise Junko Kubota. Véritable kaléidoscope esthétique, Four Sight peut être visualisé des heures durant et apaise l'âme. La musique évoque un patchwork de Brian Eno, le chant des baleines de Koto. Les images sont uniformément fascinantes, magiques... comme si l'on évoluait dans un temple tibétain virtuel, qui soudain se métamorphoserait en boule de cristal avec ses multiples reflets.

Synergy

E-mail : GAB03054@niftyserve.or.jp



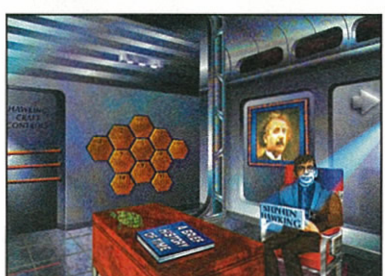
GREG : Totally Ridiculous

Nous voici dans le barge. Dans ce jeu baroque fondé sur les stéréotypes de la Russie, nous regardons des animations désopilantes, suite à quoi, il faut trouver huit poupées russes à ses risques et périls. Derrière l'humour cynique, transparaît un sentiment de terreur voilé d'un bout à l'autre de ces images d'oppression masquée qui amènent à cohabiter avec des danseuses ringardes, des ours de cirque, Lénine et les hommes du KGB. Tout est ridicule. Et indispensable.

Sortie : fin d'année

A brief history of time

Avez-vous lu le livre de Stephen Hawking ? Allons, pas de manières. Personne n'a dépassé la page 10, mais tout le monde a cru bon de l'acheter pour le laisser traîner négligemment sur sa table. Sur le CD-ROM, on peut entendre la voix synthétisée du visionnaire binoclard. Une partie des principes énoncés dans le livre sont à l'écran. Mais comme nous sommes en terre multimédia, des animations (socio-culturelles) viennent à la rescousse. Entre nous, je n'ai toujours rien compris. MediaPlay International/Feran Cook : (1) 47 54 05 65.



Les présidents

François Mitterrand a disparu en janvier, et déjà, deux CD-ROM sont sur le marché. Microfolies a battu le record en réalisant le sien en quinze jours ! B.M.G. fait presque figure de lambin en comparaison - un mois pour finaliser le sien. On reste effaré par la vitesse de réaction de ces deux éditeurs face à l'événement. D'autant qu'on murmurait qu'une troisième mouture se prépare. Vite, avant que les mouchoirs ne sèchent !
François Mitterrand - 50 ans d'Histoire et de Vie Politique - 150 F.
De Gaulle a disparu bien avant l'avènement du multimédia. Les fans du général ayant attendu 22 ans, ils pourront bien patienter jusqu'à octobre 96. La maquette aperçue au MILIA est surprenante par son intensité mais aussi par son design original, ses documents d'époque que l'on peut faire surgir au détour d'une citation. L'émotion est au rendez-vous. ("De Gaulle, un géant dans l'Histoire" - Infogrames/INA. Environ 400 F)



Nicholas Necroponte

C'est au fondateur du Media Lab, haut-lieu d'expérimentation technologique à Boston, et auteur de l'incontournable L'Homme numérique, qu'est revenu l'honneur d'ouvrir le MILIA. Fragments d'une pensée intersidérale. "L'idée suivante m'est un jour apparue : le passé est fait d'atomes, et le futur sera fait de bits. Nous sommes faits d'atomes, nous en portons, nous les mangeons. Les bits sont différents : il n'ont pas de couleur, pas de poids. Mon exemple préféré est celui des bibliothèques publiques. Comment est-ce que cela marche ? Il faut d'abord amener nos atomes à la bibliothèque. Une fois au comptoir, nous empruntons les atomes du livre et il y a un espace vide dans la bibliothèque. Nous le rapportons et quelqu'un d'autre réemprunte le livre. Si je transforme cette bibliothèque en bits, je n'ai plus à amener mes atomes sur place. De plus, lorsque j'emprunte un bit, il y a toujours un bit qui reste. De façon simultanée, des millions de gens peuvent emprunter ce livre !" "Au Pakistan, un religieux a demandé l'extradition de Madonna pour atteinte aux bonnes mœurs. Personne n'a jugé utile de l'exaucer. Le même mois, une personne du Tenessee s'est introduite dans l'ordinateur de Mr et Mme Thomas, un couple californien. Ce qu'il y a trouvé ne lui a pas plu du tout. Résultat, le couple a été extradé par le shérif de Cupertino. Mr Thomas est encore en prison aujourd'hui. Il y a là un problème. Pourquoi ces choses arrivent-elles ? Parce que nous sommes gouvernés par des illettrés numériques."

J-P COFFE

Un stand a priori comme les autres. Devant, une immense affiche de Jean Pierre Coffe. Dans le stand, quelque chose qui ressemble furieusement à l'affiche fume un cigare. Je m'approche, ravi de découvrir le nec plus ultra en matière de clonage numérique 3D. Révélation : il est là ! L'original. L'ineffable. En veste rouge à rayures noires. Les lunettes sur le crâne à la manière d'une vedette au repos. Il est venu présenter son CD-ROM Le Marché. Comment résister au plaisir de recueillir les propos du maître-queue ?

Joy : Le CD-ROM serait-il devenu comestible ?

Pour moi, il y a deux raisons de réaliser un CD-ROM. Je le considère comme arme de combat au même titre que la radio, les livres ou la télévision. Je n'ai pas de morale quand il s'agit de défendre la qualité. Ce que je veux, c'est faire avancer la machine.

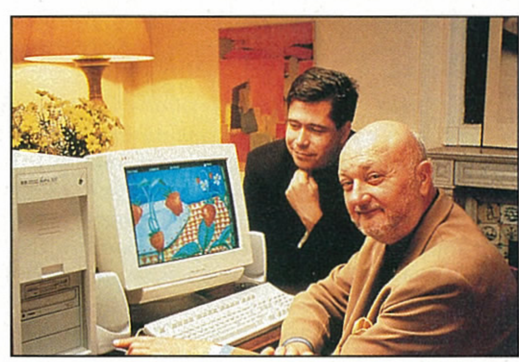
Joy : La haute technologie peut-elle aider la cuisine traditionnelle ?

Absolument. Mon rêve serait que ce CD-ROM aille dans les écoles de formation de cuisine et dans les écoles tout court. Un môme qui découvre l'histoire de Monsieur Frezier, l'espion de Louis XIV qui a découvert des fraises au Chili et qui les a ramenées en France - une formidable histoire de cape et d'épée - ne mangera plus les fraises de la même manière.

Joy : D'autres projets de CD-ROM ?

Oui, d'autant que le premier s'est déjà vendu à 10 000 exemplaires. En septembre sortira Coffe : les recettes.

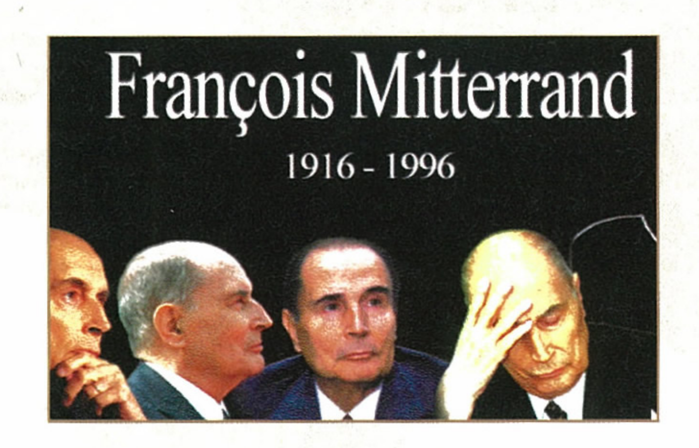
(J'ai alors eu droit à la truculente démo d'un titre bourré d'humour dans ses animations et animations – morphing entre une tête de coq et celle de Coffe – qui devrait inaugurer une nouvelle cuisine cool mais dans les lettres de l'art. Et avec cette voix de stentor qui fait de la préparation d'un simple coq au vin une saga).





CYRILLE BARON

FRANCOIS MITTERRAND 1916-1996



Actualité oblige, deux CD-ROM consacrés à François Mitterrand paraissent ce mois-ci. Par leur rapidité de réaction, les éditeurs de produits multimédia nous prouvent qu'ils font désormais partie du paysage culturel au même titre que la presse ou l'édition livre.



PC CD-ROM WINDOWS

Le CD de Microfolie's, assez directif, permet d'aborder la personnalité de François Mitterrand à travers différents chapitres : Pouvoir, Bilan, Adieux, Témoignages et Documents. Réalisé par Pierre Favier et Michel Martin-Roland, auteurs de l'ouvrage "La décennie Mitterrand", ce CD comporte 200 photos ainsi que 30 minutes de séquence vidéo. La conception, classique, utilise l'Hypertexte. Chaque chapitre renvoie à différents textes au sein desquels des liens autorisent un déplacement intuitif. Dans la plupart des cas, le lien présent dans un texte offre l'opportunité d'accéder à des fichiers sons extraits d'interviews ou d'allocutions du Président. Les images sont de bonne qualité, et la mise en page est très agréable. Bonne idée, un index regroupant une centaine de citations de François Mitterrand peut être consulté par mots-clefs. Enfin, il est possible d'imprimer les textes présents sur ce CD-ROM. Facile d'accès et utilisable de façon particulièrement intuitive, ce CD-ROM, fortement axé sur la personnalité de François Mitterrand, manque peut-être de profondeur en ce qui concerne la politique étrangère et semble plus volontiers destiné au grand public.

Editeur: Microfolie's • Distribué par: Microfolie's
Téléphone: (1) 53 62 50 00
Machine: PC CD ROM Windows
Prix: 199 F

MTV UNPLUGGED

PC CD-ROM WINDOWS

Tout a commencé le jour où Éric Clapton a sorti un disque intitulé "Unplugged", c'est-à-dire enregistré avec des instruments acoustiques. Devant le succès remporté par l'album, la chaîne MTV a créé une émission, un peu dans le genre de "Taratata", où des artistes venaient pousser la chansonnette sans le renfort d'orchestres sponsorisés par EDF. MTV Unplugged permet de retrouver la majorité de ces artistes. La présentation, du plus pur style MTV, permet de naviguer au milieu d'extraits musicaux et vidéo. Impossible de citer tout le beau monde présent sur ce CD, mais voici de quoi vous donner envie de céder au charme du Unplugged : Sting, Nirvana, Aerosmith, Cranberries, The Cure, Lenny Kravitz, REM, Henry Collins, etc. Seul regret, les titres ne sont pas proposés dans leur intégralité, mais à part ça, c'est du tout bon.







Editeur: Viacom New Media
Distribué par: CIC
Téléphone: (1) 40 94 10 11
Prix: 299 F

THE DARK EYES

PC CD-ROM



Croisement contre nature entre les univers de William Burroughs, Edgar Alan Poe et Tim Burton (Beetlejuice, L'Étrange Noël de Monsieur Jack), Dark Eye est un beau soft. Le concept, aussi nouveau que perturbant, fait plus penser à une histoire à cliquer qu'à un véritable produit multimédia. En tout cas, une chose est sûre, il ne s'agit pas d'un jeu. Si la voix off de la version VO est celle du plus génial des octogénaires héroïnomanes, William S. Burroughs (N.P.L.M* : auteur du "Festin Nu"), si les décors, le graphisme et les animations en pâte à modeler sont réalisés par l'équipe des effets spéciaux de Beetlejuice, si les ambiances sonores, bruitages et musiques sont hérissants, à grimper aux rideaux, bref, si c'est très beau, c'est creux-mou-chiant et très vide aussi...Vous vous baladez dans une maison, vous rencontrez des gens bizarres, vous errez. En caressant certains objets, vous entrez dans la peau d'une personne à qui il a appartenu : Berenice, enterrée vivante un siècle auparavant dans cette même maison, Montresor, emmuré vivant, ou Fortunato, son assassin. On pense à certains produits de Reactor qui faisaient la joie des chroniqueurs Mac il y a trois ou quatre ans. Une petite dizaine d'histoires se recoupent ainsi, dans autant d'univers étranges et oppressants. L'intention était bonne, le travail est énorme, mais le "joueur" reste un spectateur totalement passif, si ce n'est qu'il doit cliquer au bon endroit pour que l'histoire continue à défiler. Extrêmement frustrant !

Quel intérêt?

Une chose est certaine, le dévoreur d'aventures sera aussi désappointé qu'un alcoolique face à une Tourtel. Il en sera de même pour les plus jeunes, que la bizarrerie de l'univers déstabilisera. Peut-être les fans de William Burroughs y verront-ils un collector, à condition bien sûr de se procurer le CD en VO. Peut-être aussi le concept de l'histoire – pas tout à fait interactive mais très jolie – séduira-t-il je ne sais quel obscur intellectuel underground. Quoi qu'il en soit, je me demande encore pourquoi les créateurs de Dark Eye n'ont pas réalisé un bon film d'animation, plutôt qu'un CD aussi mal ciblé



Editeur : Inscape
Distribué par : Time Warner
Téléphone : (1) 44 43 53 71
Machine : PC CD-Rom
Prix : NC

FRANCOIS MITTERRAND, CINQUANTE ANS D'HISTOIRE ET DE VIE POLITIQUE

PC CD- ROM WINDOWS

Deux produits, deux façons totalement différentes de présenter un même sujet. Ici, les auteurs se sont attachés à présenter l'homme et la carrière en la restituant dans les différents événement politiques ou les courants sociaux de ce siècle. La présentation, un peu aride, permet de découvrir François Mitterrand année par année. Une échelle chronologique, qui fait office de menu, donne ainsi la possibilité de suivre le parcours souvent complexe et sinueux du Président. Loin des polémiques, ce CD réalisé avec le concours de journalistes, dont Joseph Gicquel et Gilbert Spiegel, "Cinquante ans d'histoire et de vie politique" est riche de près de 400 articles. Outre un nombre important de photographies – dont certaines inédites – et d'extraits sonores, ce CD comporte également huit séquences vidéo. D'une utilisation peut-être un peu moins aisée que celle du produit précédent, ce CD, d'après l'angle dont le sujet est abordé, semble toutefois plus pointu.





Editeur: Edimedia • Distribué par: BMG
Téléphone: : 33 (1) 46 43 67 85
Machine: PC CD- ROM Windows
Prix: 149 F

4 nouveaux MICROMANIA !

1. STRASBOURG 17 février 96

2. NICE CAP 3000 Février 96

3. PARIS LA DEFENSE Mars 96

4. MONTPELLIER Mars/Avril 96

C'est la fête dans tous les Micromania du 17 février au 17 mars 96 !!

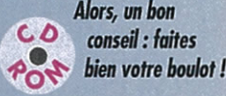


NEW

Des Promos d'enfer sur des centaines de jeux PC CD ROM



Vous entrez dans l'univers impitoyable de WCI, la chaîne d'information dirigée par Sylvestre. Lui, c'est le grand patron, il n'aime pas les feignasses. Alors, un bon conseil : faites bien votre boulot !





GRATUIT !
Le T-Shirt officiel des Guignols de l'Info pour les 1000 premiers acheteurs !*

F1 GRAND PRIX 2

16 Circuits fidèles au virage prêt aux véritables circuits, Des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable : la nouvelle référence en matière de simulation de course Formule 1 !





NEW

CD ROM

MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA PARINOR (NEW)
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 AULNAY-SOUS-BOIS - Tél. 48 65 35 39

MICROMANIA MONTPARNASSE
double sa surface avec le nouvel espace 32 bits et PC CD Rom !!
126, rue de Rennes
75006 Paris - Tél. 45 49 07 07 (NEW)

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut face entrée BHV (NEW)

MICROMANIA CAP 3000 (NEW)
Centre Commercial CAP 3000 - Rez-de-chaussée
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 92 94 36 00

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes
5, boulevard des Italiens
Paris 2 e - Tél. 40 15 93 10
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA EVRY 2
Tél. 60 77 74 02

MICROMANIA LES ULIS 2
Tél. 69 29 04 99

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Tél. 42 56 04 13
Ouvert tous les dimanches

MICROMANIA LA DEFENSE
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA ROSNY 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA NICE ETOILE
Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LILLE V2
Tél. 20 05 57 58

MICROMANIA EURALILLE
Tél. 20 55 72 72

3615 MICROMANIA - Tout le catalogue des jeux - (1,29 F. la minute)

* Quantité variable suivant les magasins

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 3 mars 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à **MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX**

J 19 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles 60 F	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration ..../....
Signature :

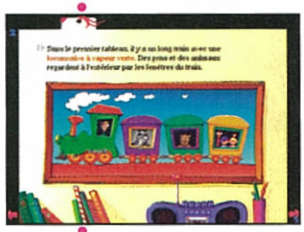
Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H

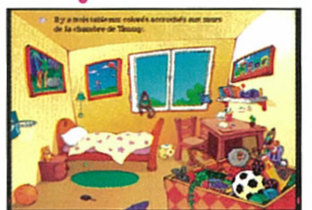
Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 35 F) pour frais de remboursement N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

Grand retour
des logiciels éducatifs et ludo-éducatifs dans nos colonnes.

Rappelons que cette rubrique ne se veut pas exhaustive, mais qu'elle présente nos coups de cœur en la matière.





Timmy grimpe aux murs

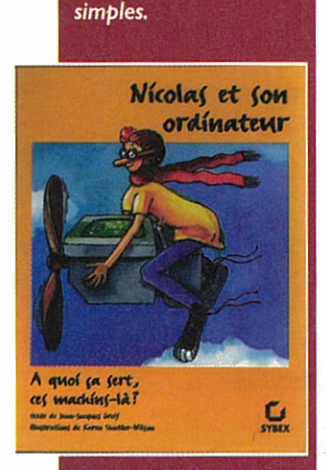
PC WINDOWS • MACINTOSH

Destiné aux 4/8 ans, "Timmy grimpe aux murs" est la bonne surprise du mois. Réalisé d'après l'œuvre de David Grossman, ce produit entièrement en français est à classer dans les logiciels d'éveil. Timmy est un petit garçon dont la chambre à coucher est tapissée de tableaux magiques. La nuit venue, Timmy saute dans les tableaux et, tout comme Mary Popins, s'y promène à sa guise. Dans ce CD, Timmy, ou plutôt le jeune utilisateur qui va le diriger, apprendra à s'orienter dans un labyrinthe, à compter avec des éléphants, à reconnaître voix et sons avec la fée de la forêt et bien d'autres choses encore. Les voix, en français, sont de bonne qualité, et le graphisme, tout mignon, est rehaussé par des animations fluides et amusantes. Bon point, tandis que le texte apparaît à l'écran, les mots correspondant au doublage audio (avec la voix de Douchka) sont mis en évidence par un changement de couleur.



Editeur : Compedia • Distribué par : Well Soft (1) 40 24 16 22
Machine : PC CD ROM Windows • Prix : 299 F

Edité par Sybex, "Nicolas et son ordinateur" est destiné à apprendre aux enfants à quoi sert un ordinateur. Après sa lecture, les plus de 12 ans devraient y voir plus clair. Ça leur permettra de vous expliquer, à vous adulte, comment tout ça fonctionne avec des mots simples.

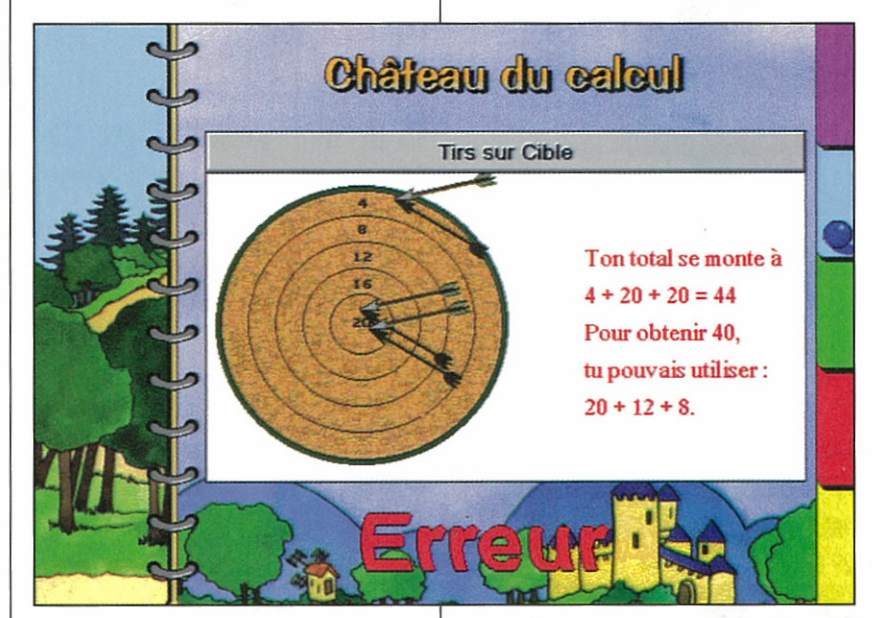


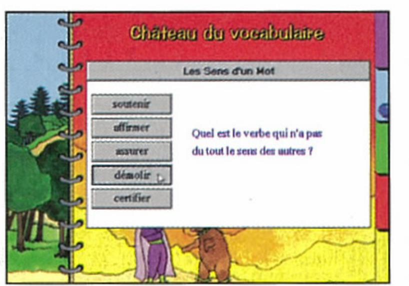
Maths Français CE2

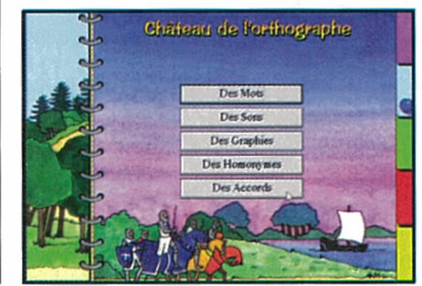
PC WINDOWS • MACINTOSH

Bien que ludique, ce produit est à classer d'emblée dans l'éducatif pur et dur, serais-je tenté de dire, mais finalement, ce cours de math et de français de niveau CE2 passe très bien à l'écran. Réalisé par Collin, ce CD rendra jaloux plus d'un adulte ayant peiné, des heures durant, sur les cahiers de vacances de l'éditeur. Que de journées ensoleillées assombries par ces devoirs ! Grâce à l'apport de l'informatique, ce produit permet, en mêlant devinettes et problèmes, d'apprendre une foule de notions importantes sans trop souffrir. La chose se passe au Moyen Age, et l'argument, basé sur la visite de plusieurs châteaux, bénéficie d'une présentation attrayante. Bonne idée, un module d'évaluation permet aux parents de suivre les progrès de leur progéniture. C'est vrai qu'avec le recul, je me rends compte que ma mère aussi aurait préféré aller à la plage, pendant les séances de "devoirs de vacances".

Editeur: Collin Editions
Distribué par: Well Soft
Téléphone: (1) 40 24 16 22
Machine: PC CD Windows
Prix: 299 F







Vous êtes nombreux à réclamer une rubrique consacrée à...

Et hop, la voilà ! Cela dit, de lourds nuages s'amoncellent sur le Net : censure, incompréhension de la part des dinosaures qui gouvernent le monde, sans parler de l'arrivée en masse de sites commerciaux. C'est chouette, Internet, mais pour combien de temps encore ?

INTERNET : UN SI JOLI VILLAGE...

Internet pour tous ? Bonne blague : une utilisation optimale d'internet requiert un minimum de connaissances de base en informatique, situées bien au-delà de l'utilisation de la souris.
Les cyber cafés ? C'est bien sympa pour draguer des starlettes de films de Lelouch, mais les sandwhiches "online", ça nourrit pas son homme, surtout à 50 francs la demi-heure.
Les revues spécialisées, qui prêchent toutes pour leur chapelle, dispensent rarement la vérité vraie, ou alors elles coûteraient plus de 35 balles et on les appellerait encyclopédies.

L'ÉTAT DES STOCKS DONNE À PEU PRES CELA

La visite des cybermuséums se limite à un morphe de la Joconde en dindon ou au scan d'un Giacometti ; mais avec un mauvais scanner, tout ressemble à un Giacometti.
Les multiples bibliothèques d'Alexandrie, terres promises de la culture cosmopolite, sont des listings d'employés municipaux conservés à la mairie de Bloomsville, Arkansas.
Quant à la soi-disant culture on-line on s'aperçoit vite que la chaîne alimentaire du netsurfer passe successivement par la découverte poussive de l'art pompier et la collection d'images de nus qui sont, dans le meilleur des cas, artistiques.
En apposant son paraphe sur l'acte de décence visant à éradiquer toute diffusion de données entrant en conflit avec la morale de son pays, Bill Clinton vient de nous rappeler que dans "démocrate", il y a le suffixe "crate" que l'on retrouve aussi dans "technocrate", ce dernier mot signifiant : "Homme d'État ou haut-fonctionnaire qui fait prévaloir les considérations techniques ou politiques sur les facteurs humains".
En bref, tout ceci ressemble à un flan sauce

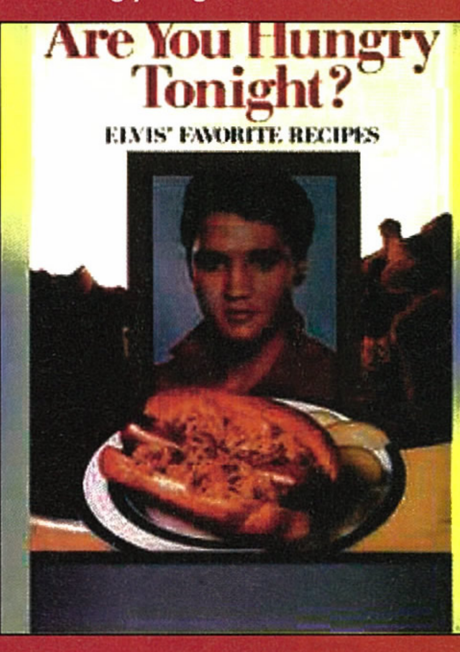
Shampooing "Love Me Tender" pour cheveux délicats.

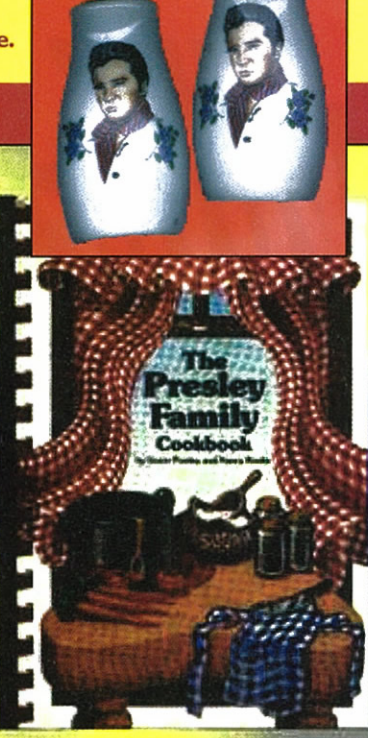
La salière.

Elvis sans fin...

Où l'on nous affirme que Elvis lui-même tend à être un pur produit multimédia (son, images, odeurs d'outre-tombe ?). Cette homepage est une infime enclave de "graceland" (terme générique désignant l'absence de bon goût et l'embonpoint en fin de règne) sur Internet. On peut y découvrir des tas de goodies sur le king, excepté peut-être la pelle pour le déterrer.

Hungry tonight ? Dead tomorrow!

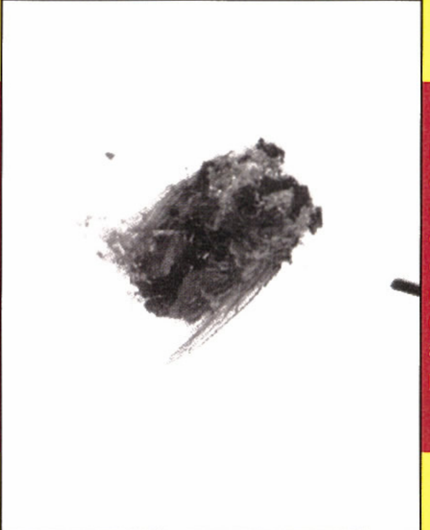




Le père Elvis est sur http://sunsite.unc.edu/elvis/elvishom.html

Squashed Bug Zoo

Monsieur dcm3c@virginia.edu aime les insectes, les insectes morts, alors comme il les apprécie, il a créé un zoo, un zoo des insectes décédés qu'il a tués lui-même, à l'instar d'un rebouteux, par imposition des mains.



Mouche de maison, ou ce qu'il en reste (travail au poing).



Originellement une tique gorgée de cérumen que Mlle apa7u@Virginia.EDU a trouvé dans son oreille (Destruction au poinçon puis tartinage à l'aide d'un magazine contre une vitre.)

et bien d'autres exemples d'entomocide à cette adresse: http://194.159.1.18/zoo/zoo.html

Macromedia la société qui a réinventé l'authorware (soft de programmation extrêmement visuel qui permet à tout le monde, y compris moi, de concevoir un produit multimédia) a eu la fantastique idée de fabriquer des plug-in pour la société Netscape. Le dernier, Shockwave, permet à Navigator de visualiser en temps réel des animations et autres scrollings de textes, placés sur certaines pages, de les faire swinger, et des tas d'autres trucs dont vous avez même pas idée, moi non plus d'ailleurs.

démago-mercantile digne de la meilleure période Nixon ; un doux voyage dans le temps à l'époque où l'on pensait encore - et avec bonne foi en plus- que les Américains étaient les policiers municipaux du monde entier et que les Russes ne pouvaient pas concevoir des jeux vidéo de plus de quatre couleurs.
Pour protester contre cet amendement (en contradiction totale avec le 1er Amendement de la Constitution américaine, garantissant à tous l'accessibilité aux médias), les providers ont décidé de troquer leurs superbes fonds bariolés contre une couleur qui fait au moins l'unanimité : le noir. D'abord, le noir, c'est toujours beau, et c'est la couleur de protestation par excellence. Au moins, ça ne nous bouffe pas la bande passante.

✣ Quelques pages pas vraiment indispensables... De l'inutilité des Homepages

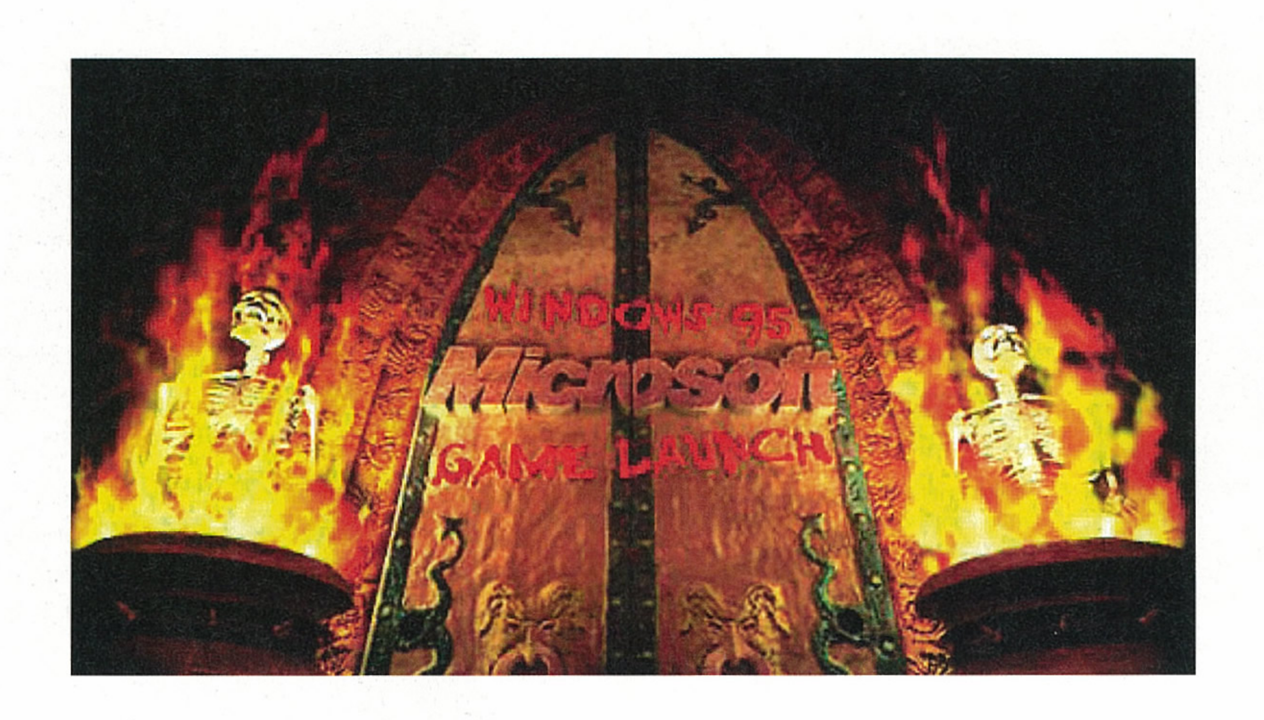
Fraîchement débarqué sur le Net, vous vous demandiez quelle contribution vous alliez pouvoir apporter à ce grand réseau en créant votre propre page sur le WEB. Alors forcément, vous avez pensé à un grand roman interactif sur le football ou le fenouil. Avant de vous lancer, lorgnez donc une fois de plus du côté des zaméricains, ils en ont encore un sacré bout à nous apprendre dans le domaine de l'inutile.

Fabien Malval

On assistait à une recrudescence des services Internet destinés au cinéma lors du Sundance Film Festival (plus gros salon du film indépendant aux États-Unis). Le Virtual Film Festival (http://www.virtualfilm.com) est un site animé par des professionnels. On peut y trouver des dossiers sur les futurs tournages et les réalisateurs, des critiques de films ou bien des conférences de presse en temps réel. The Internet Movie Database (http://www.losangeles.com/) compile 60 000 films et 4 000 séries télévisées auxquels ont peut ajouter 216 000 références de professionnels allant de l'acteur au cinéaste. Le WorldCam (http://www.worldcam.com/toc/html) s'adresse aussi bien au grand public qu'aux spécialistes. "Planet's Moving Picture Show" permet de consulter des extraits de films. CamCorner est une série de clips de 10 secondes provenant de caméras éparpillées un peu partout dans le monde (big brother is back!). Vidéo Assist se propose de mettre en relation écoles du cinéma, festivals et compagnies cinématographiques.

...internet!

Faut-il brûler



Windows



Il y a six mois, Billou sortait Battage médiatique 95 . Depuis, la terre a tremblé en quelques points du globe, mais moins que nos pauvres chers disques durs. À Joystick, nous nous sommes très vite insurgés contre la politique de Microsoft et avons critiqué sans ménagement un produit pas vraiment adapté à la production de l'époque. Après quelques mois d'utilisation, il apparaît que ce qui coince, c'est la cohabitation entre Windows 95 et le monde PC, et non pas Windows 95 en tant que tel, même si l'interface est loin d'être parfaite. Nous avons rencontré Microsoft pour en parler, et surtout interrogé les développeurs de jeux pour connaître leur position. Très honnêtement, on espérait pouvoir en tirer des propos aussi amers que définitifs, mais ô surprise, les professionnels sont à 99 % enthousiasmés. Qu'on le veuille ou non, Windows 95 est en train de devenir un standard. Il est donc temps d'apprendre à cohabiter avec l'animal.

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY,
SOUS LE HAUT PATRONAGE
DE MOULINEX, GARDIEN DU TEMPLE

"Nous avons été les bêta-testeurs du GDK. Il n'a jamais été question que Microsoft écoute les moindres suggestions venant des "third party"… C'est-à-dire qu'on pouvait juste indiquer les bugs et attendre la prochaine release en croisant les doigts pour qu'ils ne soient plus présents."
Frédéric Savoir, Amazing Studio

En 1981, Microsoft lançait MS-DOS, le premier système d'exploitation 16 bits. Le CPM-86 était d'avance confiné à la marginalité. En 1984, Microsoft sortait Windows, son interface graphique à vocation bureautique. En 1995, Microsoft lance Windows 95, son Operating System 32 bits grand public, soutenu par un matraquage publicitaire d'envergure mondiale. OS-2 semble définitivement réservé au PS-2.

L'histoire se répète indéfiniment, et les phases de transition sont toujours aussi brutales et injustes pour les précurseurs qui en essuient les plâtres. Microsoft a résolument positionné sa plate-forme sur le créneau grand public. Du coup, pour respecter la compatibilité avec ce qu'on trouvait sur les précédentes configurations DOS + Windows 3.11, il existe bel et bien des lignes de code en 16 bits. Ce mélange détonant fait de Windows 95 un système un peu bâtard. Mais qui s'en soucie, parmi les nouveaux convertis à la micro-informatique de loisir ? Windows 95 est le nouveau standard du PC, surtout depuis que Microsoft travaille la main dans la main avec Intel.

Les fabricants de périphériques s'y sont mis massivement. Il séduit les développeurs de jeux d'une façon absolument révoltante. À terme, il va bien falloir y venir, sous peine d'être complètement "out". Bon, on a encore un peu de temps avant que toutes les nouveautés ne soient exclusivement Windows 95, disons une petite année. Mais certains chefs-d'œuvre sont annoncés dans les rayons dès la prochaine rentrée de septembre. Il faut dire que les jeux représentent la grande majorité des ventes de logiciels grand public. Et Microsoft ne lésine pas sur les chances de réussite de sa nouvelle plate-forme : tout a été fait pour que les développeurs y viennent et la rendent incontournable par la richesse de l'offre assortie. Le support technique et le Game SDK (cf. encadré technique) y sont pour beaucoup. En attendant, soyons clairs, nous autres joueurs sommes en plein dans le profil du consommateur à problèmes. C'est même l'enfer : nos bons vieux jeux (et quelques applications professionnelles spécifiques) nous obligent à revenir tripatouiller du côté du DOS. Et plus on tripatouille, c'est logique, plus on réveille des choses auxquelles il aurait mieux valu ne pas toucher.

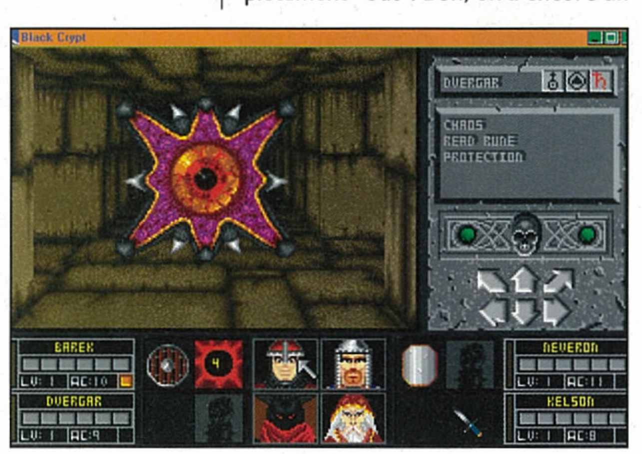
> "Globalement, l'univers du PC, c'est encore un peu le bordel ; mais petit à petit, ça commence à devenir intéressant. Et Windows 95 y est pour beaucoup."
> *Phillipe Ulrich, Cryo*

Quelque part, cette situation est frustrante ; c'est comme si vos voisins faisaient la fête sans vous y inviter. Toutefois, vous l'avez lu dans Joystick, les développeurs affirment que les jeux peuvent tourner plus vite sur Windows 95. Alors quoi ? Vous maîtrisez l'autoexec.bat et le config.sys comme personne, au prix d'années d'efforts acharnés, et tout ça partirait en fumée sous prétexte que la version Windows 95 de votre jeu favori tourne mieux que la version DOS ? Malédiction ! Sans compter que votre matériel est déjà un peu ancien et que tous les drivers n'ont pas encore forcément été développés pour Windows 95. Pire, ils ne le seront peut-être jamais… Et là, il n'y a pas trente-six mille solutions : il faut changer de machine. Mais bon, on peut facilement vous trouver une demi-douzaine de raisons autres que Windows 95 pour justifier l'achat d'une machine plus puissante – genre Pentium 133 ou 150 avec tous les périphériques qui vont bien. Des exemples ? Wing Commander IV, Mechwarrior II (sans même parler de la version Internet ni de la prochaine version Windows 95), et j'en passe. Voilà ce que j'appelle un acte de totale résignation et de sublime sacrifice face à l'adversité du progrès. De toutes façons, il faut être clair : si les Pentium se démocratisent, ce n'est pas pour faire du traitement de texte…

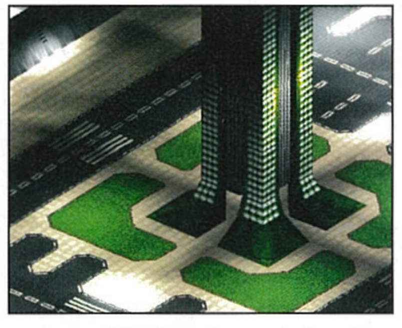


Qu'alors y faire ?

Le choix "de dans six mois" est donc clair : soit vous vous exposez aux pires



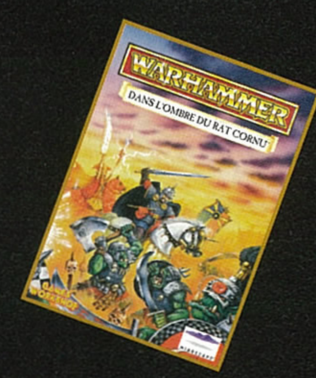
À défaut de combler les vieux PCistes, peut-être Windows 95 réussira-t-il à séduire les défenseurs de l'Amiga : Black Crypt est sorti sur cette machine en 92, et Raven Software le porte maintenant sur Windows 95. Petite bouffée de nostalgie…



Voici un des premiers jeux développés par Bullfrog sur Windows 95 natif. Syndicate Wars n'est ni plus ni moins que le troisième volet de la série des Syndicate.



DANS L'OMBRE DU RAT CORNU™



• COMBATS MULTILATERAUX GRACE A UNE CARTE ENTIEREMENT EN 3D TEXTUREE. (360 DEGRES).



• 25 TYPES D'UNITES ALLIEES ET PLUS DE 30 UNITES ENNEMIES AVEC DES CARACTERISTIQUES DIFFERENTES.

SONNEZ





LA CHARGE, NOUS PARTONS

• MUSIQUES D'AMBIANCE, EFFETS SONORES TRES REALISTES ET SEQUENCES D'ANIMATION.

• COMBATS EN TEMPS REEL.



• PREPAREZ ET EXECUTEZ DES DIZAINES DE MISSIONS.

• FIDELE AU MONDE DE COMBAT FANTASTIQUE WARHAMMER DE GAMES WORKSHOP

EN GUERRE !

DISPONIBLE

EN VERSION

FRANCAISE

SUR CD-ROM PC

CE SOFT EST UNE VERITABLE RÉUSSITE QUI TOUT EN GARDANT LES BONS COTÉS DES RÉCENTS JEUX DE STRATÉGIE INNOVE DE BIEN DES FAÇONS

GENERATION 4

WARHAMMER NOUS PROPOSE UN WARGAME EN TEMPS RÉEL QUI RETRANSCRIT INTELLIGEMMENT L'UNIVERS ORIGINAL.

JOYSTICK

WARHAMMER SHR TIRE PLEINEMENT PARTI D'UN SCÉNARIO PASSIONNANT ET D'UN ASPECT TACTIQUE QUI FAIT DÉFAUT AUX WARGAMES ACTION...

PC TEAM



Mindscape France
74 D, rue Paris
35069 RENNES cedex

Distribué par UBI SOFT



COUPON

OUI, JE DESIRE RECEVOIR GRATUITEMENT LE CATALOGUE DES PRODUITS **MINDSCAPE**

NOM .... **PRENOM** ....

ADRESSE ....

VILLE .... **CODE POSTAL** ....

COUPON A RETOURNER A **MINDSCAPE FRANCE** 74D, RUE DE PARIS 35069 RENNES CEDEX

Le Game Software Development Kit

Les jeux utilisant le Game SDK installent automatiquement les drivers DirectX sur votre machine. Cette fenêtre, vous n'aurez besoin de l'ouvrir que si vous changez un de vos périphériques après avoir installé un jeu...

Et maintenant, un peu de technique pour comprendre le cœur du système de jeu sous Windows 95 : le Game SDK. En avril 1995, Microsoft annonçait la version Bêta de GSDK. La majorité des grands développeurs et des fabricants de matériel (ATI, Creative Labs, S3 Inc...) ont soutenu et participé à l'amélioration et au développement de ce sous-système de Windows 95 destiné aux jeux. La grande innovation par rapport à Windows 3.11 est de permettre l'exploitation optimale du matériel en traversant l'environnement Windows. Effectivement, la programmation sous DOS permet de taper directement dans le hard, mais en utilisant des applications que chaque développeur mettait au point pendant des années (un moteur 3D, un moteur de rendu en Ray-Tracing, un pilote particulier pour une carte-son...). Le GSDK fournit des commandes de programmation simples pour exploiter les ressources système dans chaque catégorie : la 2D, la 3D, le son, la vidéo, les réseaux, les périphériques.

Au lancement, le GSDK ne comprenait que quatre API (Application Programming Interface), regroupées sous le terme générique de DirectX :

- L'API DirectDraw gère les bitmaps et la 2D, et permet d'exploiter les cartes vidéo en offrant un environnement de 640x480 en 256 couleurs. Elle peut afficher 70 images seconde sur un 486DX2. Elle gère ou émule les cartes accélératrices. Elle comprend également, en version Bêta, Direct3D qui est un véritable moteur 3D temps réel (à l'instar de Open GL et de Reality Labs) et qui gère les nouvelles cartes 3D (1024x768 en 65 000 couleurs) comme la Diamond Edge ou la 3D Blaster.

- L'API DirectSound gère les cartes-son en offrant le mixage de 8 voix simultanément et offre une vitesse de restitution de moins de 50 ms, alors qu'un driver waw classique met 200 ms.

- L'API DirectPlay exploite les jeux en réseau via Winsock ou modem en ouvrant directement les connexions, en créant un joueur et en gérant les messages entre les joueurs.

- L'API DirectInput permet de contrôler les joysticks numériques et les différents systèmes de contrôle, jusqu'à 16 simultanément.

- Depuis fin janvier, l'API DirectVideo permet d'augmenter la vitesse des vidéos d'environ 10 % et exploite les chips de décompression.

frustrations devant les nouveautés inaccessibles, soit vous foncez dans la bataille. Comme tout changement de "système", la chose ne se fera pas sans quelques grincements de dents mais une fois la transition achevée, la simplicité devrait être au rendez-vous. Certes, le PC n'en arrivera sans doute jamais à la facilité d'utilisation de la console, mais en s'imposant comme OS standard, Windows 95 a de fortes chances de reconnaître à terme plus de périphériques qu'aucun jeu DOS n'a jamais réussi à le faire. De même que le PC, en tant que machine, a réussi à s'imposer auprès des joueurs – ce qui est complètement surréaliste lorsqu'on se rappelle les PC du début, machines austères et fort peu engageantes – Windows 95 s'impose comme OS quasi universel. C'est très perturbant pour l'instant, parce que l'addition "jeux DOS" + "Windows 95" s'est souvent soldée jusqu'a présent par un résultat proche du zéro absolu, mais les choses vont s'améliorer à grande vitesse. On peut même imaginer que les problèmes vont se déplacer. Plutôt que de batailler sur des config. en local, c'est la jungle en pleine explosion des réseaux qui blanchira vos nuits d'ici quelques mois.

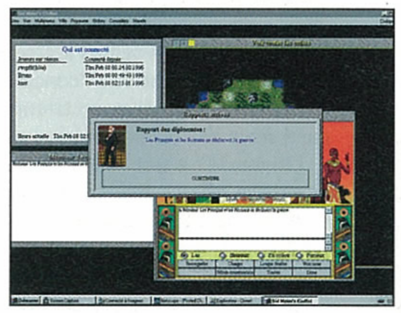
"Là, ils [Microsoft] ont tout compris : c'est simple et c'est bien foutu, bien pensé. Et puis ils ont un excellent support développeur."
Frédéric Raynal, Adeline Software

Billou n'est pas un surhomme, encore moins notre idole, mais Windows 95 répond visiblement à un certain nombre de souhaits des développeurs. En effet ces derniers sont dans l'ensemble enthousiastes au point qu'ils prévoient dans un proche avenir de sortir leurs gros produits uniquement sous Windows 95. La plate-forme est stable, ou du moins sera de plus en plus évolutive. Qui plus est, elle est universellement reconnue, qu'on le veuille ou non. Ne plus avoir à se soucier de la compatibilité du matériel représente beaucoup plus qu'un gain de temps pour les développeurs : c'est la possibilité de se concentrer sur la création pure et la garantie d'en faire profiter le plus grand nombre. Assez paradoxalement, c'est le géant Microsoft qui offre ainsi une



Hyperblade, encore un jeu signé Activision à être développé sur Windows 95 avec le Game SDK. Celui-ci devrait en plus exploiter les nouvelles cartes 3D. Bon, et puis c'est pas parce que vous ne voyez pas de fenêtre qu'on cherche forcément à vous entourlouper : Windows 95 offre aussi la possibilité de lancer les jeux en plein écran. On se croirait presque sous DOS !





Je ne sais plus si on vous l'a déjà dit, mais 1996 sera résolument l'année de la 3D et des réseaux. Et quand Civilization s'y met – mais non, pas à la 3D ! – vous pouvez squatter n'importe quelle partie en cours sur Internet.

Quelle machine pour jouer avec Billou ?

Scoop : Billou a racheté en sous-main 51 % des actions Intel. Ou sinon, ce serait à désespérer : Windows 95 est censé tourner sur 486DX2 avec 8 mégas de RAM. Mais j'aime autant ne pas imaginer le dernier jeu Machin-Chose-réseau-3D-texturée-mappée-à-30-images-raytracées-secondes-son-THX-Dolby-Surround tournant sur cette configuration. Résultat des courses : allez taper Mémé pour commencer avec un Pentium 100, 16 mégas de RAM, DD 1 giga et surtout une carte vidéo PCI 2 mégas, ou carrément une des nouvelles cartes accélératrices 3D. Sors la Master Card, fils !

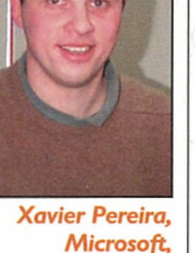
nouvelle chance aux petites équipes de développement, lesquelles sont souvent à l'origine des plus belles trouvailles en matière de créations nouvelles. Le darwinisme nous a appris que pour survivre, les espèces devaient changer le milieu ou s'adapter à lui. Il est clair que Windows 95 ne s'adaptera pas au milieu, mais n'allez pas croire qu'il s'agisse là d'un nouveau caprice de Billou. Beaucoup plus simplement, il se trouve que Windows 95 est CE milieu, qu'on le veuille ou non. En six mois, les espèces se sont donc pliées à cette machine de guerre afin de survivre. Plus le temps passe, plus les êtres se fortifient. Les éditeurs et créateurs de jeux semblent être enthousiasmés par ce jouet et nous, joueurs, devront apprendre à cohabiter avec la nouvelle entité dominante. La transition aura été douloureuse, mais après l'adaptation, nous pouvons espérer cueillir les fruits de l'évolution. A nous bientôt les installations express, les cartes plug and play et les routines 3D hyper rapides...enfin, on espère.

Ce que dit Microsoft

Un peu sur la défensive (je n'arrive pas à comprendre pourquoi), Xavier Pereira et Sébastien Motte nous ont reçus dans le décor top design de Microsoft France. Des vitres, de la lumière et des plantes partout, voilà ce que j'appelle un cadre de travail digne de ce nom !

Joystick : Que pensez-vous d'un dossier Windows 95 dans Joystick ?

Xavier Pereira : Pour ou contre, c'est de toutes façons une excellente idée. Le débat est au moins ouvert, et l'intérêt, c'est qu'à travers les interviews que vous faites, on peut prendre la dimension de ce qui se passe actuellement dans le domaine du jeu. On a beaucoup travaillé avec les développeurs : c'est carrément là qu'il fallait faire passer la plate-forme. Je ne dis pas que tout est clean aujourd'hui, mais on arrive à un modèle qui va permettre de développer des jeux en l'espace de deux-trois mois plutôt qu'en un an. Ce qui veut dire que le mouvement risque de s'amplifier, et c'est un peu la philosophie qu'on essaie de développer en apportant toutes les briques nécessaires au développement des jeux.

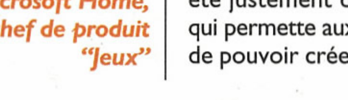


Xavier Pereira, Microsoft, chef de groupe "Systèmes d'exploitation personnels"

Joy : Quelle est votre politique par rapport aux développeurs ?

XP : Il y a deux ans, on a commencé à travailler sur la partie proprement dite "jeux". D'une façon plus générale, on avait W95 d'un côté qui développait son interface graphique, et puis de l'autre côté des exigences hardware et graphiques assez incompatibles. L'idée a été justement de fournir une couche qui permette aux développeurs de jeux de pouvoir créer sous environnement graphique des choses qui soient très rapides. C'était quelque chose qu'on n'avait pas jusqu'à présent. Aujourd'hui, plutôt que de se concentrer à développer des pilotes d'imprimantes, des fenêtres, des menus, des modèles de mémoire, etc, le développeur peut se reposer sur la couche qui est le système d'exploitation et s'occuper purement du jeu. Avec DirectX, c'est même tout l'univers multimédia qui peut prendre forme, l'exploitation du multi-tâche, la 3D avec des fonctions permettant de déplacer des objets beaucoup plus naturellement. Les stages sont gratuits, et les développeurs abonnés au MSDN (Microsoft System Development Network) (3 000 francs par an) reçoivent un CD tous les mois avec tous les nouveaux produits et les derniers SDK.





Sébastien Motte, Microsoft Home, chef de produit "Jeux"

Joy : Comment expliquez-vous les différences de performances signalées par les développeurs ?

XP : Il y a deux philosophies : soit vous portez vos applications en gardant l'existant et vous vous retrouvez un peu comme un éléphant dans un couloir, soit vous essayez réellement de développer vos applications en exploitant les couches intrinsèques du système, et à ce moment-là, vous gagnez sur tous les tableaux de façon phénoménale.

Sébastien Motte : En fait, aujourd'hui, les jeux qui sont "conçus pour" W95 ("designed for") n'utilisent qu'en partie DirectX. Des jeux comme Fury3 ou Pitfall ne l'utilisent même quasiment pas. Mindscape, Activision, Virgin, Lucas... tous ces gens-là ont annoncé le développement de jeux à partir du SDK Game. Mais comme vous le savez, les jeux prennent un certain temps à être développés. Donc les derniers "conçus pour", comme The Hive, en tirent parti mais pas les premiers. Le Direct3D n'est même pas encore officiellement annoncé dans le SDK Game : on emploie encore Reality Lab, et donc le moteur de RenderMorphics. Des gens qui ont développé et optimisé leurs propres moteurs sur des années, comme Cryo, continueront à les exploiter. Quand le Direct3D sera finalisé, on pourra aller assez loin avec.

Joy : Que faut-il pour qu'un produit soit "designed for" W95 ?

XP : Il faut que ça fonctionne et que ce soit optimisé pour Windows 95. Il y a des spécifications claires qui parlent d'exploitation du multi-scrolling, du multi-tâche, d'interface et d'ergonomie W95. Donc un jeu qui est développé sous DOS et qui bénéficie de l'installation et du lancement sous W95 (l'AutoPlay) n'est pas "conçu pour" W95 mais "compatible".

SM : C'est un organisme extérieur à Microsoft qui valide ce label, et c'est pareil pour les produits de la gamme Microsoft Home.

"On va pouvoir se concentrer sur la qualité. Quand en fin de développement, au lieu de tester le game-play et d'affiner les réglages, on passe son temps à corriger des bugs épouvantables du fait des machines qui ne sont pas toutes les mêmes, c'est la jouabilité qui en pâtit."
Philippe Ulrich, Cryo

Joy : Peut-on avoir confiance en un produit seulement "compatible" W95 ?

XP : Ça dépend par qui c'est écrit : la mention "compatible" n'est pas certifiée par Microsoft. Cela relève du choix des éditeurs de jeux qui ont testé leurs produits sous W95. En fait, il y en a 80 % des produits DOS, qui fonctionnent. Nous en dressons actuellement une liste destinée aux revendeurs. Cette liste explique comment configurer 2500 et quelques applications DOS sous Windows 95.

SM : Le joueur fait partie d'une secte de bidouilleurs : la secte de ceux qui ont toujours réussi, même s'il fallait 639 K, à faire tourner un jeu. Aujourd'hui, le marché du jeu représente en valeur entre 60 et 80 % du marché grand public, et ces nouveaux utilisateurs ne bidouillent pas. Quand W95 est sorti en version Bêta et même Alpha, les développeurs de jeux et les fabricants de périphériques ont dit à Microsoft : "Ça, c'est sympa, mais c'est pas ce qu'il nous faut. Il y a vraiment eu une prise de conscience, à la fois des éditeurs et de Microsoft. Le GSDK, ce n'est pas Microsoft qui l'a développé à 100 %. Ce sont des développeurs et des constructeurs de périphériques qui sont venus autour de la table. On est dans une phase transitoire très désagréable, où les anciens jeux ne sont pas forcément compatibles W95, où il n'y a pas encore beaucoup de jeux "conçus pour" W95, où on ne sait pas exactement ce qui se cache derrière un jeu "compatible". C'est l'embrouille générale. Après la déception de Noël 1995, on pense que 1996 marquera une étape définitive, parce que les éditeurs auront eu le temps de développer. Là, ce sera vraiment intéressant parce qu'on pourra élargir le marché.

Frédéric Raynal, vice-président et directeur des projets, Adeline Software

"Les deux gros jeux que nous développons actuellement sont Time Commando et LBA 2, qui sortiront respectivement en juin et en septembre prochains. Les deux versions sont prévues : Windows 95 et DOS. Mais dans un an, on ne fera peut-être même plus DOS. Un jeu DOS, il nous faut parfois une heure pour arriver à le configurer alors qu'on a tous au moins dix ans de programmation. Avec Windows 95, on met le CD et on joue. C'est absolument extraordinaire, ça. J'espère très sincèrement que tout le monde va y passer, parce que tout sera beaucoup plus simple.
On n'a plus 50 milliards de drivers à écrire. Résultat, c'est du temps gagné et une assurance de qualité, car tout marche facilement. Les API 3D viennent seulement d'arriver, donc on développe encore avec nos routines de polygones.
En revanche, pour les prochains jeux, on va les utiliser à fond.
Windows 3.1 n'était pas du tout prévu pour pouvoir faire des jeux, taper dans l'écran directement et tout ça. Alors, quand Windows 95 est arrivé, les gens ont surtout râlé par principe. Les premières Bêta avaient plein de problèmes. Mais la version définitive est impec, et il y a plein de programmes qui vont plus vite. Ils n'ont pas recommencé le système des couches comme avec Windows 3.1. Là, ils tout ont compris : c'est simple et c'est bien foutu, bien pensé.
Et puis ils ont un excellent support développeur. Nos programmes tournent aussi vite sous Windows 95 que sous DOS. Mais pas sur n'importe quelle machine : le PCI est primordial pour ça, et il faut pas mal de mémoire.

Joy : Pourquoi aussi peu de différences avec Windows NT, et pourquoi ne pas carrément passer dessus ?

XP : Windows NT n'est pas la plate-forme grand public rêvée. Le multiprocessing et les serveurs de réseaux, ce n'est pas ce qui intéresse le particulier. NT est la plate-forme de développement et pas de loisir.

> "En développant pour Windows 95, je suis heureux de contribuer à rendre le PC aussi convivial qu'une console."
> *Peter Molineux, Bullfrog*

Joy : Windows 95 est un faux 32 bits : il y a des codes de commande en 16 bits, et il fonctionne plus vite sur un Pentium qu'un pro-Pentium... Dans quel intérêt ?

XP : Uniquement la compatibilité avec les applications DOS. Vous avez un PC, avec des logiciels et un scanner par exemple, avec des drivers spécifiques. Il faut qu'on vous amène au monde 32 bits en vous permettant de continuer avec ce que vous avez. Ça nécessite forcément des compromis.



Joy : Dans ce cas, pourquoi avoir misé toute votre campagne de communication uniquement sur le 32 bits ?

XP : Si vous ne donnez pas la direction, si vous ne parlez pas de ce qui est nouveau... On n'allait pas dire : W95, c'est la nouvelle plate-forme 16 bits. Quand on évalue W95 aujourd'hui, ce n'est pas par rapport à un profil 16 bits : on voit surtout les possibilités liées au 32 bits.

Joy : Et les prochaines mises à jour, que vont-elles amener ?

XP : De NT, W97 ou 98 récupèrera Open GL, les émulations MPEG (le MPEG2), enfin tout ce qui peut intéresser le grand public et les joueurs en particulier.

Joy : Que conseillez-vous à un débutant qui a W95 et qui veut jouer à un jeu DOS ?

XP : Avec le support technique de trois mois, vous appelez une fois, deux, dix fois, vingt fois... et on va vous expliquer à chaque fois le problème. Gratuit pour l'utilisateur, ce support technique génère pour nous entre 1 500 et 2 500 francs de frais. À ce compte-là, on perd de l'argent à vendre W95. On ne doit pas prendre la tête au débutant avec les différences DOS/W95 et le dual-boot.

Jay Wilbur, Business Manager/Id Software

"Nous avons prévu de basculer tous les développements de nos futurs titres sur Windows 95. Ceux qui sont actuellement en développement et qui vont sortir dans les mois qui viennent supporteront à la fois DOS et Windows 95 : Quack, Ultimate Doom, Doom II et Hexen. Mais tous les projets à venir ne seront que Windows 95. Plus de DOS. Windows 95 est vraiment la meilleure plate-forme actuelle parce qu'elle nous épargne pas mal de maux de tête : les problèmes de configuration et ce que j'appelle "la peine et la souffrance du DOS". Nous n'utilisons pas encore les API 3D parce que nos jeux actuels ne fonctionnent pas ainsi, mais nous les exploiterons dans nos prochains jeux. Nous avons travaillé en collaboration étroite avec Microsoft sur le développement du Game SDK. En fait, énormément d'API du DirectX ont été écrites pour répondre à des problèmes qui se sont rélévés lors du développement de Doom pour Windows 95. Nous brandissons haut l'étendard de Windows 95. Mais attention : nous ne travaillons pas pour Microsoft.

SM : Le vieux jeu à 99 francs n'est pas fait pour cet OS. C'est le contre-exemple qui prouve qu'on n'a pas réussi à tout faire marcher sous W95. On a mis une nouvelle boîte DOS, mais ce n'est pas du vrai DOS. Ce sont les limites à cette fameuse compatibilité.

Joy : Et comment fait le bidouilleur qui ne retrouve pas le vrai DOS ?

XP : Il y a deux façons de voir les choses : soit on se concentre sur les 5 % de jeux incompatibles et vous écrivez votre article en disant : "Quelle saloperie, ce système d'exploitation ! Quelle bande d'enfoirés, ces mecs-là, ils ont entubé leurs clients" (NDLR : mais non, nous sommes bien plus fins que ça. Mais l'idée est séduisante), soit on passe outre et restent alors 95 % de produits qui ne posent pas de problème.

Joy : Quelle est la config. que vous conseillez pour jouer sur W95 ?

SM :La config. de base est un 486DX avec 8 mégas de RAM. Mais je pense que W95 apporte tellement de choses que, pour en tirer vraiment partie, il faut vraiment passer au Pentium. Pour moi, l'idéal serait un p-150 avec 16 mégas, un 17 ou un 20 pouces et un super Joystick.

Joy : Quelle a été votre politique vis-à-vis des fabricants de périphériques pour assurer la compatibilité de W95 ?

SM :On travaille main dans la main avec les constructeurs. Quand on les voit aujourd'hui, c'est pour leur parler de la plate-forme d'après-demain. La plate-forme d'aujourd'hui, c'est déjà acquis depuis longtemps. Tous les SDK qui sont sortis, c'était à la fois pour les développeurs de logiciels et pour les fabricants de périphériques. Le Game SDK, ATI, Creative Labs… y travaillent depuis belle lurette. On a aussi des échanges : avec Intel, on s'est mis d'accord sur des formats de vidéo, etc. On utilise la règle des 80/20 pour développer les drivers de 80 % des matériels (les plus utilisés). Les 20 % derniers relèvent de la responsabilité du constructeur. S'il ne le fait pas, ce n'est



Pauvre petit Mech : il a l'air tout paumé dans sa grande fenêtre malgré les 10 % de rapidité supplémentaires annoncés. Vivement la version réseau de Mechwarrior, qu'il soit rejoint par plein de copains… Avec les millions de copains d'Internet, Windows 95, c'est mieux que le Club Dorothée !

Peter Molineux, Bullfrog

"Nous avons commencé à développer pour Windows 95 avant son lancement. Et à partir de Dingoes Keeper Onwards, toutes nos sorties se feront en Windows 95 natif. Nous utilisons le DirectX, et nous sommes une des premières sociétés au monde à utiliser le Direct3D. Le GSDK a sonné le glas des limitations de l'ancien Windows pour le jeu. En permettant aux programmes de s'adresser directement au hardware, il fait énormément gagner en rapidité. C'est particulièrement appréciable dans les plus hautes résolutions et avec beaucoup de couleurs. Il permettra également d'utiliser efficacement les nouvelles cartes accélératrices 3D. Windows 95 fonctionne différemment du DOS qui rafraîchissait en permanence les mêmes 500 ou 600 K de mémoire. Les nouveaux jeux seront beaucoup plus stables sous tous les environnements. Nous attendions une standardisation du PC depuis longtemps. La multiplicité des différentes configurations représentait un véritable cauchemar pour les développeurs que nous sommes, surtout en phase de test. En développant pour Windows 95, je suis heureux de contribuer à rendre le PC aussi convivial qu'une console."

"A priori, le Game SDK fonctionne bien et nous n'avons pas de problème pour adapter notre programmation actuelle à ses critères spécifiques." Guillaume Le Pennec, Mindscape

"Windows 95 offre aux machines un même standard et nous permet de pouvoir plus nous concentrer sur le concept de jeu au lieu de nous occuper de gérer un univers d'ordinateurs généralement dissemblables." Franck Evers, Sierra

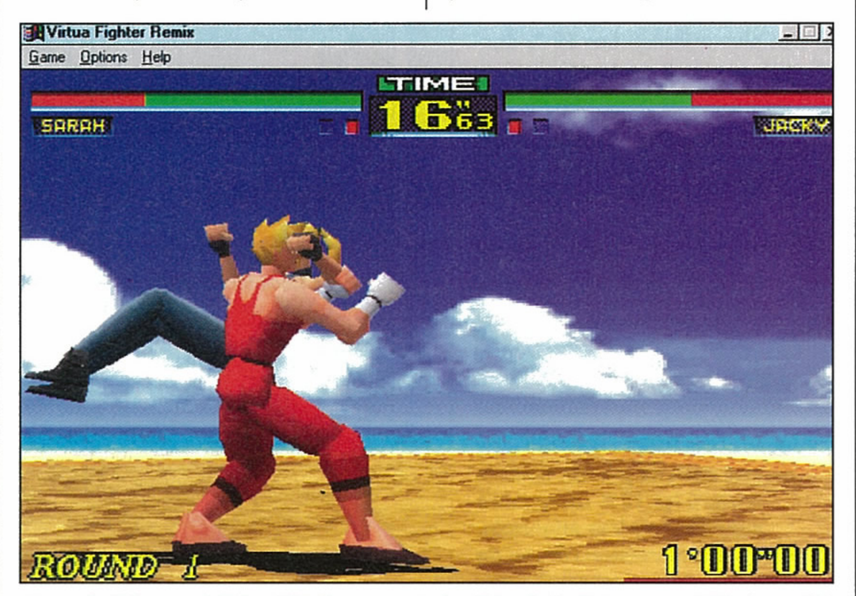
pas nous qui allons le développer pour lui. En revanche, dès qu'il en sort des nouveaux, on les diffuse par Internet et par Minitel. C'est aussi pour ça qu'il y a le Service Pack 1.0 qui arrive aujourd'hui : il est gratuit. Vous le téléchargez sur Internet, vous nous le demandez (49 francs pour les frais de port et de duplication du CD), ou vous allez chez votre revendeur habituel et il vous les installe gratuitement sur votre disque dur. Son contenu : Explorer 2.0, des drivers – notamment les drivers à infrarouges et les nouveaux drivers réseaux.
Ce ne sont que des add-on, pas une mise à jour système. W95 n'a absolument pas changé depuis sa sortie. Le produit a été jugé suffisamment stable pour que ça ne nécessite pas de nouvelle version dans l'immédiat. Et c'est peut-être aussi pour ça qu'il est sorti en retard.

Joy : Et la célèbre disquette 2, qui pose des problèmes à l'installation. Comment comptez-vous résoudre ce problème ?

XP : Un certain nombre de lecteurs de disquettes n'ont pas supporté le format DMF utilisé. Il faut que la tête de lecture soit bien synchronisée.
Un service spécial vous renvoie un jeu de disquettes non DMF en cas de problèmes.

Joy : A l'heure actuelle, où en sont les ventes de Windows 95 ?

XP : Nous avons vendu 500 000 W95 à ce jour en France (avec les ventes EOM). Il reste donc environ 3 500 000 plates-formes DOS+Windows 3.11 qui peuvent encore migrer.



Avec la Diamond Edge 3D, Sega porte les hits de la Saturn sur Windows 95. Ah ! Le bonheur de se bastonner sur Virtua Fighter... Si vous avez quelques jours devant vous, parlez-en à notre nouveau Directeur de la rédaction.

Howard Marks, directeur du développement, Activision

"Windows 95 est une plate-forme idéale pour faire des jeux parce qu'elle garantit la compatibilité, comme pour les consoles : on sait que le produit va marcher et que les retours clients seront positifs. Et quand la machine va devenir plus puissante, les changements vont pouvoir se faire en dessous de cette plate-forme sans que ça affecte le jeu.

En août 1995, nous avons sorti Pitfall, le premier jeu conçu pour Windows 95. Depuis, tous nos produits sont compatibles Windows 95, DOS et Windows 3.1. Nos produits de la rentrée, à partir de septembre, seront exclusivement pour Windows 95. Ces jeux sont Pentium 16 mégas minimum, et sur ces configurations, c'est pratiquement du 100 % Windows 95. En revanche, ceux qui fonctionnent sur 486 auront la compatibilité DOS, comme Zork, SpyCraft, Muppets ou Hyperblade. Sur le plan qualitatif, Mechwarrior II ne gagne que 10 % en rapidité entre Windows 95 et DOS parce que tous les drivers sont écrits en 32 bits, alors que beaucoup de 16 bits sont encore en version DOS. En revanche, en mode "basse résolution", DOS est plus rapide parce que les drivers sont mieux adaptés. On utilise actuellement les API 3D en mode "Bêta" et bientôt en mode "final". Avec Hyperblade et Mechwarrior, nous serons le premier éditeur à sortir des jeux sur les nouvelles cartes 3D. Ça apporte énormément de choses, et en particulier la rapidité. Nous passons à 30 images seconde avec tout mappé, en textures. C'est superbe."

Cohabitation DOS/Win95

kit de survie

Certains jeux DOS ne tournent plus depuis que vous avez installé Windows 95 ? Simple question de configuration. En effet, de nombreux jeux DOS fonctionnent en mode protégé et vous obligent à rebooter en mode DOS réel. Microsoft propose trois solutions pour retrouver le DOS

1 Redémarrage à partir de Windows 95 par le menu «Démarrer/Arrêter/Redémarrer en mode MS DOS»

2 Démarrage par la touche F8 au lancement du système (juste après la fenêtre du Bios)

Dans ces deux cas de figure, le système charge les fichiers autoexec.dos et config.dos, qui correspondent à vos anciens fichiers autoexec.bat et config.sys, si tant est que vous ayiez déjà installé le DOS sur votre machine. Si vous avez installé Windows 95 en version complète, ces deux fichiers n'existent pas et il vous faudra les créer. Avant toute chose, n'oubliez pas de créer une disquette de boot DOS et de sauvegarder vos fichiers autoexec.bat et config.sys. Il ne vous restera plus ensuite qu'à jouer du copier-coller entre l'autoexec.bat et l'autoexec.dos, entre le config.sys et le config.dos. D'ailleurs, si vous le voulez, vous pouvez toujours y créer une configuration multiple par la commande «menuitem». Petite précision : tous les gestionnaires de mémoire, de clavier, de souris... du DOS se situent dans les répertoires Windows ou/et Windows\Command.

3 Redémarrage par la création d'une icône spécifique sur votre bureau W95.

Cette solution permet de créer des fichiers de démarrage DOS, personnalisés pour chacun de vos jeux si vous le souhaitez, et d'exploiter les drivers 32 bits de Windows 95 pour gérer votre disque dur et votre carte vidéo. Avec le bouton droit, créez un nouveau «raccourci» et tapez c:\Windows\Command.com.
Une fois votre raccourci nommé, cliquez avec le bouton droit sur la nouvelle icône et affichez «Propriétés». Dans le menu «Programme», cliquez sur «Paramètres avancés», sélectionnez «Mode MS-DOS», «Spécifier une nouvelle configuration MS-DOS» et retrouvez les joies du config.sys et de l'autoexec.bat, en particulier pour votre carte-son, votre lecteur de CD-Rom et le gestionnaire EMM386.

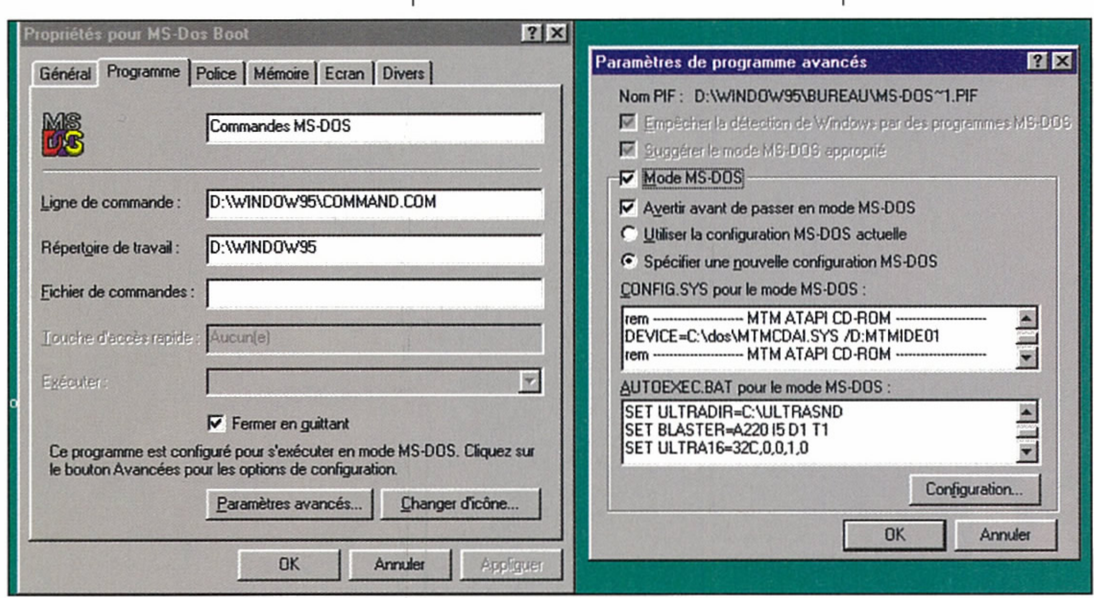
Dans tous les cas, il vous faudra avoir installé les drivers DOS de tous vos périphériques (CD-Rom, carte-son, carte vidéo, disque dur, etc) - d'où la nécessité d'exiger impérativement ces drivers si vous achetez une machine installée Windows 95 ou un nouveau périphérique.

Pour conserver DOS et Windows 3.1, il vous suffit de forcer l'installation de Windows 95 dans un autre répertoire que c:\Windows et d'aller sous Windows 95 récupérer vos applications une par une.
Bon courage et merci pour tout, Billou.

Si vous devez faire coexister d'autres systèmes avec Windows 95, genre Linux ou OS-2, le plus sage est de disposer de deux partitions ou mieux, de deux disque durs. En effet, Windows 95 a la fâcheuse tendance de nettoyer la racine lors de son installation.

Utilisez le bloc-notes pour créer deux fichiers autoexec.dos et config.dos à la racine.

Pour faciliter les copier-coller ,vous retrouverez dans le répertoire Windows\System l'utilitaire Sysedit qui permet d'éditer tous vos fichiers de configuration Windows 95.



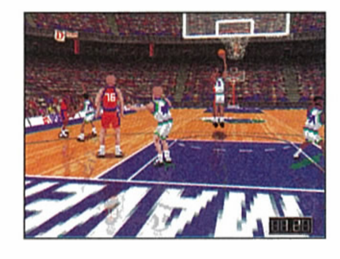
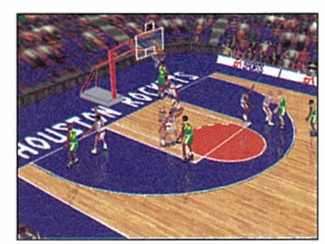
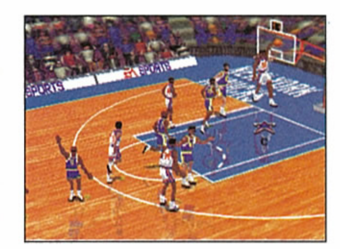
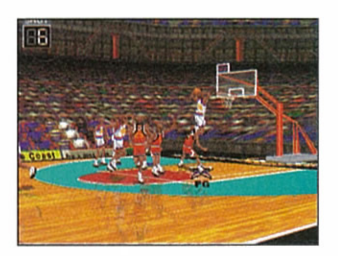
Le raccourci DOS de Windows 95.


PlayStation
PC CD ROM



La NBA, toute la NBA, rien que la NBA. Envie de marquer quelques paniers? NBA Live '96 vous plonge en plein coeur de l'enfer de la NBA. Grâce à la technologie Virtual Stadium™, vous vivez tous les instants du match, les alley oop fulgurants, les dunks acrobatiques et les claquettes spectaculaires. Suivez toutes ces actions sous une multitude d'angles grâce aux rotations de caméra. La version 96 vous réserve de nouvelles options : vous pouvez créer et transférer vos joueurs pour donner naissance à une équipe invincible. Soyez toujours sur le qui-vive ! Tous les joueurs des 29 équipes de la NBA (plus ceux des équipes personnalisées et des Conférences) ne se font pas de cadeau. Vous voulez savoir ce qui vous attend ? Jetez un coup d'oeil aux stats. La désignation des joueurs en phase de performance vous indique quels sont les meilleurs marqueurs. Les diagrammes animés illustrent chaque mouvement et vous pouvez demander des changements de stratégie en cours de match. Lorsque les joueurs n'en finissent plus de marquer, grâce au tableau récapitulatif des tirs, vous savez en un clin d'oeil **qui mène la danse. NBA Live '96. Le basket de Nouvelle Génération.**

NBA









Toute la lumi

Nous sommes allés nous aventurer à Darmstadt, près de Francfort. Là-bas, une jeune équipe de développement prometteuse, munie d'un contrat de quatre ans, nous attendait. Son nom est des plus évocateurs pour qui aime les tubes : Néon Software (je sais, elle est facile...). Il faut bien l'avouer, au départ, la perspective de pouvoir compléter ma collection de fringues fluos (en particulier la gamme des roses saupoudrés de taches vertes) et de devoir faire des heures sup pour Joypad (car en plus, les bougres, présentaient des produits PlayStation) ne me ravissait pas plus que ça... En plus, comme ils étaient franchement inconnus de chez inconnus, j'étais plutôt rétif. Vous l'avez deviné, j'en suis revenu changé. Désormais, je mange des graines et je porte un serre-tête Adidas. Bref, mon ravissement en quittant les locaux de Néon était réel, car ces gars-là sont vraiment incroyables !

Des passionnés de chez passionné !

En fait, ils s'agit d'anciens bidouilleurs ou de démos makers qui en avaient marre de galérer à droite à gauche et ont décidé d'unir leurs forces. En résumé, des passionnés comme on les aime à Joy. En plus, comme ce qu'ils avaient à nous présenter était plutôt alléchant, vous comprendrez que l'on ait tout de suite accroché !

Ne commettez cependant pas l'erreur de croire qu'il s'agit d'amateurs passés dans la catégorie supérieure. Non, ils ont tous vadrouillé, c'est tout. On retrouve ainsi, dans leurs rangs, le programmeur d'Apidya sur Amiga (un shoot-em-up excellent où vous dirigiez une guêpe), de Mister Nutz, etc. Bref, six gars, déjà milliardaires en octets, réunis par la déconnade et la passion qui fondent leur compagnie en 1994. Au lieu de s'autoproclamer techniciens de surface, ils décident de tous se nommer directeurs.

Vous comprendrez donc, dès lors, combien l'entretien avec eux a pu être long : Monsieur le directeur, bonjour, Monsieur le directeur, bonjour, Monsieur le directeur, bonjour... Mais prenons connaissance tout de suite de ce qu'ils avaient à nous présenter. En fait, Néon développe parallèlement trois produits qui sortiront tous au format PC CD-Rom. Le premier, un mélange de Descent et de Wipeout, Tunnel B1 est développé spécifiquement pour la PlayStation et sur Saturn. Il ne devrait ainsi faire son apparition sous PC que vers le mois d'avril. Quant au second Viper, un shoot-em-up 3D avec des effets de zooms qui s'annoncent assez spectaculaires, il fera l'objet de la même stratégie en sortant d'abord sur les consoles 32 bits, puis plus tard sur PC.

Il serait toutefois fort périlleux de vous donner une date, car la version que nous avons pu voir n'était que très très peu avancée. En plus, il semblerait qu'ils aient l'intention de remodeler complètement le graphisme donc... Wait & see. Enfin, le troisième Vanished Power (au hasard, celui qui nous intéresse le plus pour le moment), a subi l'évolution contraire puisqu'il est d'abord prévu sur PC et peut-être sur Saturn et Play-Station, ces conversions étant encore incertaines pour l'instant. Il est temps, maintenant, de passer en revue ce qui nous attend...

Le fumatorium



Chez Néon, on est respectueux des non-fumeurs mais carrément à l'extrême ! Bien qu'ils fument quasiment tous, ils se sont astreints à ne fumer que dans cette pièce. Du coup, nous nous sommes retrouvés pour un moment mémorable à une vingtaine à cloper là-dedans. Et ça, c'est de l'amortissement ! Au lieu d'attendre bêtement pendant tout un tas d'années, tu passes une journée dans la pièce, t'as la tumeur assurée. Il manquait plus que le scanner en bundle, et je brûlais un cierge sur l'autel de l'efficacité allemande. Y sont trop, ces gars-là...

ère sur Néon

Vanished Powers





Vanished Powers est l'un de ces RPG pour lequel nous nous serions damnés il y a encore une paire d'années. Entièrement réalisé sous Alias et en 3D isométrique, vous devrez diriger Drago dans son périple pour aider Lyra, une magicienne, dans sa lutte contre Viktor, un sorcier maléfique. Vous devrez retrouver la pierre magique lui permettant d'accéder à une autre dimension qu'elle s'est faite dérober. Si l'histoire, telle qu'elle est décrite ici, peut vous sembler fleurer bon le déjà vu et la banalité, sachez qu'il ne s'agit que d'une apparence toute relative puisque l'intrigue est en fait parsemée de rebondissements dont, bien entendu, nous ne vous dirons rien, nenni, nada... et n'insistez pas, hein !

Michael Buttner et Peter Thierolf, les designers du jeu semblent ainsi s'être attachés à ce que tous les ingrédients soient réunis pour nous offrir un RPG digne de ce nom. Scénariquement tout d'abord (mais ça, vous le découvrirez par vous-même) et esthétiquement par l'intermédiaire de Jens Rotzsche, le graphiste, pour qui, au vu des écrans du jeu, le moins que l'on puisse dire est qu'il a amorti sa station de travail Indigo. Mais vous le savez, les meilleures intentions du monde ne suffisent pas si le ciment n'est pas là. Dans le cas présent, celui-ci s'impose à nous sous la forme des animations. En fait, l'évolution de votre personnage dans les décors est accompagnée de superbes effets.

Il en va de même pendant les combats : affrontez un ennemi sur une passerelle, et celui-ci tombera (je sais, je sais, classique allez-vous me dire, mais il faut voir de quelle façon) ; manque de chance, c'était le pilote de cette plate-forme flottante dans les airs. Vous ne manquerez pas de vous écraser et devrez embarquer dans un chariot pour continuer l'aventure. Le jeu est réellement impressionnant sur le plan graphique et grâce aux détails dont il regorge. Vous pourrez utiliser une dizaine d'armes différentes, et bien sûr avoir recours à la magie (avec tout ce que cela implique : gestion des points de mana, etc.) grâce à une quinzaine de sorts. Globalement, le jeu possèdera de nombreuses mini-quêtes et l'on retrouvera une soixantaine de personnages dans des phases de dialogue du type QCM.



Bref, si la durée de vie est au rendez-vous, attendez vous à quelque chose de grand. Je n'ose pas trop faire une comparaison avec la qualité du sacro-saint LBA, car l'ambiance diffère et ce dernier est plus fouillé, mais il semble tout de même un bon indicateur du niveau graphique et d'animation qui existe déjà dans Vanished Powers. Bien sûr, la parenté au RPG implique que vous devrez gérer les différents objets récoltés çà et là ainsi que l'évolution de votre personnage. Bref, la version finale qui devrait débarquer aux alentours de cet été s'annonce des plus sympas. En tout cas, une chose est sûre, graphiquement elle sera top !

Le futur

Tunnel B1



Malheureusement, aucune photo de la version PC n'était présente sur le CD pour la presse de Néon. En fait, il faut dire que l'équipe en charge de la conversion n'avait pas grand-chose à montrer, puisque les ennemis ne sont pas encore intégrés. Sachez que Tunnel B1 est un soft d'action pur et dur, qui requiert de prendre des décisions le plus rapidement possible, mais aussi de blaster tout aux alentours à bras raccourcis. En 3D dans une vue à la première personne, vous devrez piloter un vaisseau dans des tunnels et dans une course contre le chrono.

Le challenge consistera à parvenir à détruire des réacteurs à temps pour pouvoir accéder à d'autres parties du labyrinthe, le tout bien sûr jusqu'à la porte finale. Les cinq niveaux eux-mêmes divisés en cinq parties auront des décors ainsi que des ennemis différents. L'architecture, différente de ceux-ci, fera qu'ils seront tantôt orientés course, tantôt orientés combat. Au programme également : automapping plus différentes armes, etc. Quoi qu'il en soit, l'action devrait être haletante, et si la conversion est réussie, on est en droit de s'attendre à un soft de très bon niveau ! Réponse en avril...



Viper

Là encore, même chose, en ce qui concerne la photo qui est d'origine PlayStation. Nous vous parlons du soft plutôt pour un effet d'annonce que pour vous en décrire les grandes lignes. En fait, le développement de ce shoot-em up en 3D ayant à peine commencé sous PlayStation, vous comprendrez que la conversion n'en soit, elle, qu'à ses balbutiements.

On ne rigole plus. Avant oui, on pouvait rigoler, on pouvait s'amuser à lancer un jeu comme on lance une bonne blague (comment repenser à Sim Life ou Elite 2 sans pouffer de rire ?). Aujourd'hui, les enjeux commerciaux qui planent au-dessus du lancement d'un jeu sont tellement énormes et toujours plus proches de la production cinématographique, qu'on ne peut plus rigoler. Les petits éditeurs n'en finissent pas de se faire manger par les sempiternels Océan, Electronic Arts ou Microsoft qui eux ne se lassent pas d'enfler. Que faire alors quand on est un petit poisson, qui plus est français ?

Manger des algues ?

Non, car cette solution est stupide. La réponse à son problème de poisson, Loriciel l'a probablement trouvée dans Goldorak et tient en un seul mot : métamorphose ! Plus question d'édition, plus question de distribution, Loriciel S.A. change de costume et devient Virtual Studio pour ne plus se consacrer qu'au développement des softs, sa spécialité. Résultat des courses : Storm et Parasite, deux jeux d'actions destinés aux PC, Saturn et PlayStation dont voici les previews en exclusivité. Deux autres produits sont en phase de finalisation : les Schtroumps, un produit destiné aux consoles et dont nous ne publierons pas d'images pour ne pas choquer les plus jeunes d'entre vous, ainsi que Océan des Origines, un CD-ROM au graphisme inspiré de Shuitten, qui vous fera visiter un parc océanographique virtuel peuplé d'animaux préhistoriques.

Monsieur Pomme de Terre

La conception graphique est un travail éprouvant pour les nerfs.



comment Loriciel a résolu son problème de poisson





Océan des Origines vous fera visiter, dans le confort de votre chambre, les abysses sous-marines du temps du Jurassique.



Storm

Développeur : Virtual Studio
Editeur : American Software
Distributeur : Electronic Arts
Téléphone : (1) 40.85.74.21
Standard : PC CD-ROM
Sortie Prévue : Mars

Voilà ce qui arrive à force d'utiliser votre voiture pour aller chercher du pain ou de monter le chauffage au lieu de mettre un pull... ça gaspille de l'énergie, ça pollue, et avec vos conneries, ça y est, c'est la fin du monde. On est en 2055, les ressources naturelles de la terre sont taries, et la pollution engendre de terribles épidémies dont les États se rejettent mutuellement la responsabilité. Tout ça parce que vous avez été frileux un jour. Ben oui, fallait mesurer les conséquences de vos actes. Non non, inutile de le mettre votre pull maintenant, d'abord il est ridicule et en plus c'est trop tard, tout est déjà en train de péter.





Heureusement, il y a le Praxillium

Ça aurait pu être le nom d'un remède contre les parasites intestinaux ou celui d'un antidépresseur, mais non, c'est l'ultime espoir de l'humanité. Je sais, ça fait peur. Et comme de bien entendu, le Praxillium est une source d'énergie propre, inépuisable, mais très rare : un seul gisement existe, il se situe à 700 km au large de Terre Neuve, 5 200 mètres sous la mer. Vous, vous incarnerez Andy, chef de l'expédition sous-marine chargée de récupérer le minerai rare, aux commandes de Storm, un bathyscaphe révolutionnaire et puissamment armé, juste au cas où. Ça tombe bien justement, car des tas de gens et de poissons vont tenter de vous tuer tout au long des 23 minutes de magnifiques scènes cinématiques (d'ailleurs récompensées au Festival mondial de l'image sous-marine), et des 26 niveaux d'action/réflexion qui composent ce shoot-them-up.







Parasite



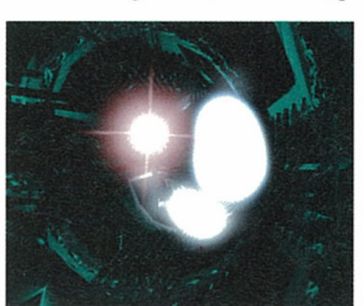
Développeur : Virtual Studio
Téléphone : (1) 40.85.74.21
Standard : PC CD-ROM
Sortie Prévue : N. C.

Parasite est un jeu de plates-formes qui commence par une bonne bière, bien fraîche, pas trop mousseuse, délicieuse quoi. Mmmm... c'est bon la bière, à ce propos d'ailleurs... (N.D.L.R : dans le texte original de cette preview, l'auteur nous confiait sur une trentaine de lignes son amour de la bière, ainsi que diverses anecdote qui lui seraient arrivées alors qu'il était ivre. Pour des raisons de place et de bon goût, nous nous sommes trouvés dans l'obligation de supprimer ce passage.) ... et finalement j'ai tout vomi, on a bien rigolé et ça s'est très bien fini. Ah là là, quelle histoire quand même...

Où en étais-je déjà ?

Ah oui, vous buviez donc une bière sans savoir que dans le savoureux liquide se planquait un parasite extraterrestre. Maintenant que la microscopique cochonnerie s'est insinuée dans votre organisme, vous mutez, petit à petit, et vous vous transformez en une chose immonde, ce qui ne va pas vous faciliter la tâche pour draguer. À votre problème, une seule solution : buter tout ce qui bouge. Une foultitude de niveaux, de décors et de boss, et de séquences cinématiques vraiment marrantes qui mettent en scène le parasite qui vous squatte les entrailles, feront de ce soft, ben euh, un jeu.

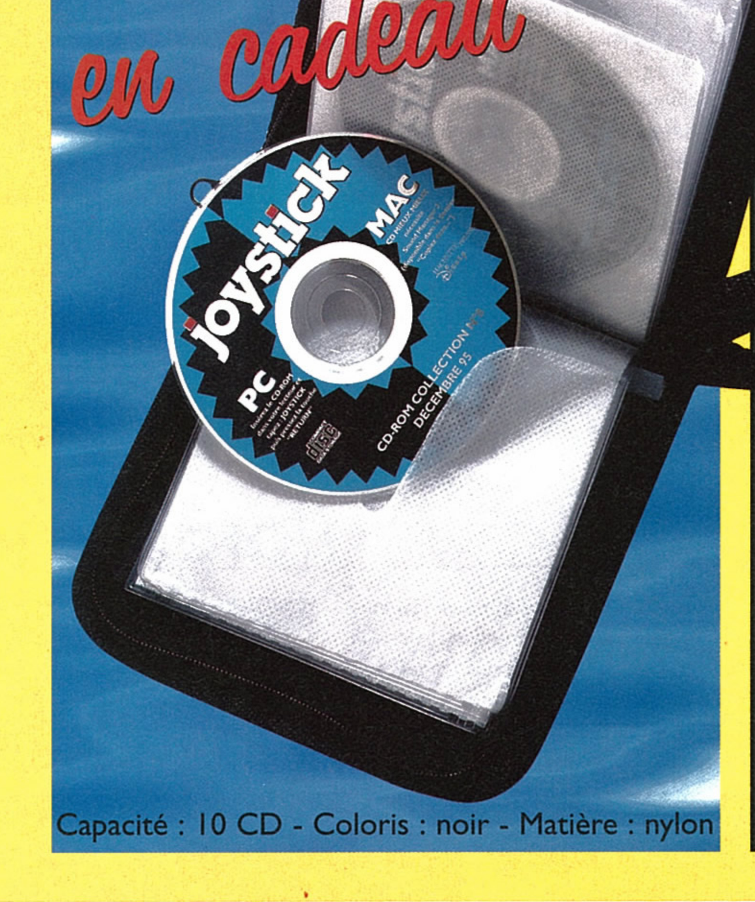






Offrez le meilleur à vos CD

Cet étui pour ranger et protéger vos CD ROM et CD audio.



Capacité : 10 CD - Coloris : noir - Matière : nylon

ABONNEZ-VOUS À



279F

au lieu de ~~464F~~

pour 11 nos soit près de

40%

de réduction

+ *en cadeau*

cet étui range - CD d'une valeur de 79.F

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

A retourner avec votre règlement à Joystick Abonnements - 90, rue de Flandre -TSA 2 1005 - 75947 Paris Cedex 19.

OUI, je m'abonne pour un an (11 numéros) à JOYSTICK, pour 279F au lieu de 464F, soit près de 40% de réduction. En plus, en cadeau, je recevrai mon étui range - CD d'une valeur de 79F. Je joins mon règlement par :

❑ chèque bancaire ou postal à l'ordre de JOYSTICK.

ST133

❑ CB n° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Expire le : |_|_|_|_| Signature :

Nom : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____________________

Code postal |_|_|_|_|_| Ville : ____________________

Mon ordinateur : ____________________

Pseudo* : ____________________

*A créer sur 3615 Joystick avant de renvoyer votre bulletin pour bénéficier de 120 minutes de connexion sur 3614 Joystick.

Délai de livraison de l'étui range - CD, environ 4 semaines après reception du premier numéro de votre abonnement.

Offre valable 2 mois dans la limite des stocks disponibles, réservée aux nouveaux abonnés et à la France Métropolitaine. Vous pouvez acquérir l'étui range CD au prix de 79 F et chacun des 11 numéros de JOYSTICK au prix de 35 F. «Informatique et liberté». Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données sont communiquées à des organismes extérieurs.

La Sélection





La rédaction de Joystick a choisi les performances des lecteurs de CD-Rom Pioneer pour tester et vous proposer chaque mois une sélection des «Incontournables» et le coup de cœur du mois.





Silent Thunder



On reproche parfois aux simulateurs de vol leur trop grande difficulté. Il est vrai que parfois, piloter des engins modélisés est presque aussi complexe que piloter le modèle. Silent Thunder est donc un simulateur ludique, un Doom volant pour reprendre l'expression de notre testeur. N'allez pas croire pour autant que le plaisir de jouer ait été développé ici au profit d'une quelconque simplification des détails. Bien au contraire, Silent Thunder est l'un des logiciels les mieux finis du moment, en ce qui concerne le graphisme et la bande-son notamment. Tournant sous Windows 95 (version Windows 3.11 à paraître), Silent Thunder vous met aux commande d'un A10. Cet engin, surnommé "Tank Killer" vous entraînera donc dans une série de missions au sol. Pour une fois, le rase-mottes ne se limitera pas à un simple étalage de pixels approximatifs. Les décors, absolument grandioses, bénéficient de détails d'une finesse incroyable. Les cibles au sol, animées comme il se doit, sont recouvertes de textures du plus bel effet. Ici, pas de prise de tête et même si certaines missions sont assez difficiles d'un point de vue tactique, la prise en main de l'appareil se fait sans heurt. Pas la peine d'ingurgiter des tonnes de documentation technique pour décoller.



Tous les jeux ont été testés par la rédaction sur les lecteurs de CD-Rom quadruple vitesse DRU 124X Pioneer.

Silent Thunder

PC CD

Un éclair de génie

Il est toujours si agréable de voir un éditeur que l'on croit connaître à fond, nous surprendre par un "come back" retentissant. Bref, ce logiciel au nom tonitruant tient ses promesses, même si les amateurs de simulation pure et dure risquent de trouver l'orage un peu faiblard.

Bob Arctor



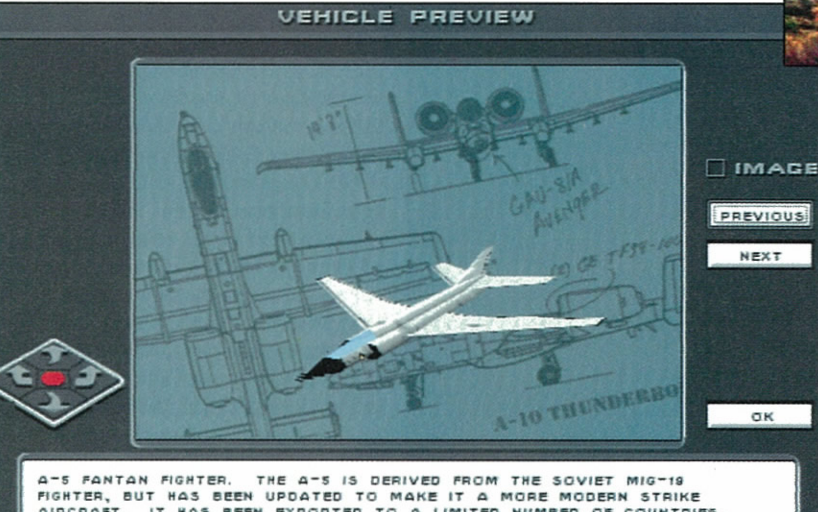
Cela fait plus de cinq ans déjà que l'équipe Dynamix/Sierra nous pond des simulateurs de vol à tomber par terre, non seulement grâce à une bonne connaissance de l'aviation doublée d'un grand réalisme, mais aussi à une approche plus simple et plus jouable d'un genre qui a priori serait resté cantonné hors de portée des non-initiés. C'est dans cette optique-là qu'ils ont conçu au fil des années des méga-hits comme Red Baron, Aces of The Pacific, Aces Over Europe ; et c'est d'autant plus vrai avec Silent Thunder, dans lequel on retrouve un peu de ces prestigieux aînés.



Cette version de Silent Thunder est un produit d'autant plus important, qu'il constitue, avec quelques autres "happy-few", l'avant-garde de ce qu'un proche futur nous réserve, à savoir des jeux, oui, mais sous Windows 95. La position de Frank Evers (voir, dans ce numéro, le dossier Windows 95), concepteur du jeu, est assez claire là-dessus : encore plus de compatibilité, de nombreuses facilités de programmation, d'installation et autres. Si tout est du même tonneau que ce Silent Thunder, on veut bien le croire. Silent Thunder est une réussite, au moins de ce point de vue-là, il utilise gaiement le système de fenêtres et d'aide intégrée, dans laquelle on retrouvera une documentation assez complète et une encyclopédie des différents véhicules amis et ennemis ; et tout cela, sans trop de lourdeurs d'utilisation. À peu de choses près, on se croirait presque sous Mac O.S. Non, je Blaaague !







Une encyclopédie des véhicules en 3D et en photos





Au second plan, l'Apache, un autre chasseur de chars



Le supermarché des ogives



Cet avion a parfois une fâcheuse tendance à s'éparpiller.

L'avion

Le A10a de Fairchild industry est exceptionnel à plus d'un titre ; c'est en effet un avion de facture ancienne (début des années 70) qui résiste toujours à l'épreuve du temps et des technocrates de l'armée américaine rêvant de le recycler à l'instar du A6 Intruder et du Phantom, autres dinosaures de l'incursion vietnamienne, que l'on trouve toujours sur les aérodromes mais sous la forme de balais à chiottes. Dans le monde sans pitié des normes de construction actuelles, l'A10, qui ne doit en respecter que la moitié, fait figure de plaisanterie volante ; on demande de faire de plus en plus léger ? L'A-10 pèse 10 tonnes. La mode est au furtif ? L'A10 fait plus de bruit qu'un groupe de collégiennes en boîte de nuit, et sa signature radar doit ressembler à celle d'une baleine. L'équipement électronique est de plus en plus pointu ? Pfft... pour quoi faire ? Un simple radar passif, pas de désignateur de cibles laser (ça, c'est bon pour les yuppies), et hop, en avant pour la grande aventure.

Mais, mais pourquoi alors ?

Ben, parce que cet avion d'une laideur incomparable (qui lui a valu le surnom de Warthog – phacochère) à été conçu dans le but avoué de détruire tout ce



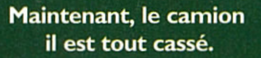


■ Volez en rase-mottes et essayez de vous faire oublier

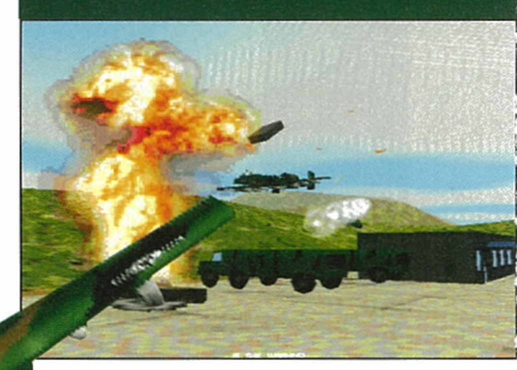




Et Boum ! la jolie caserne.



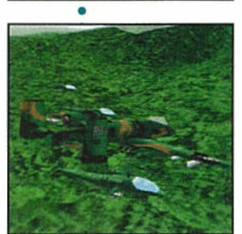
Maintenant, le camion il est tout cassé.

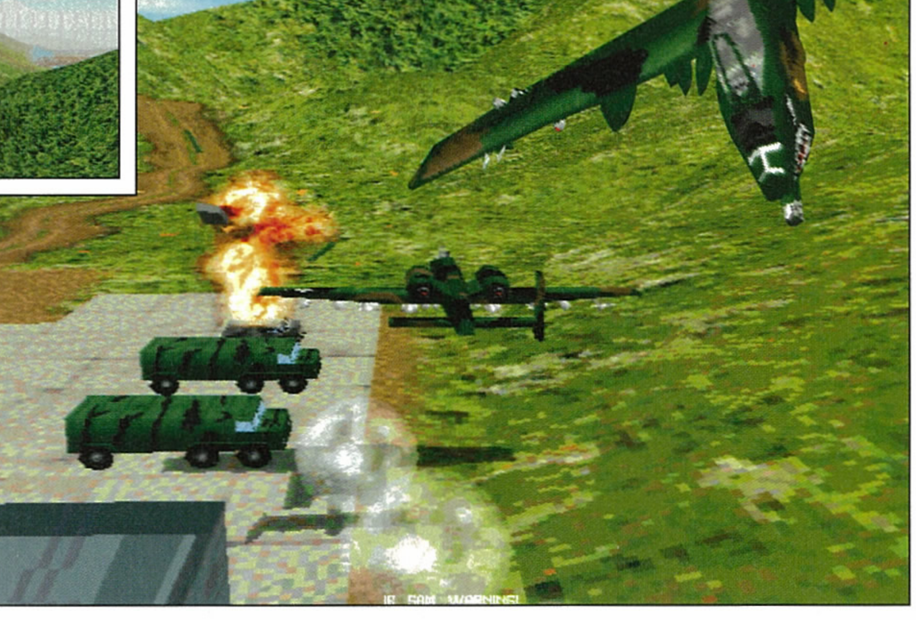


Paysage typique au passage d'un A-10 Warthog







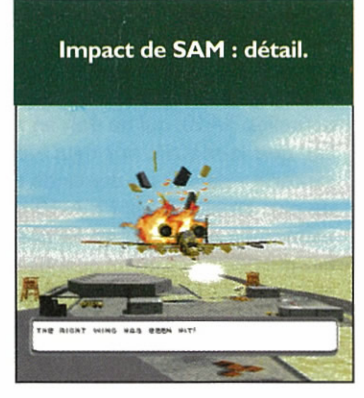




Le sentier de la gloire ?



Impact de SAM : détail.



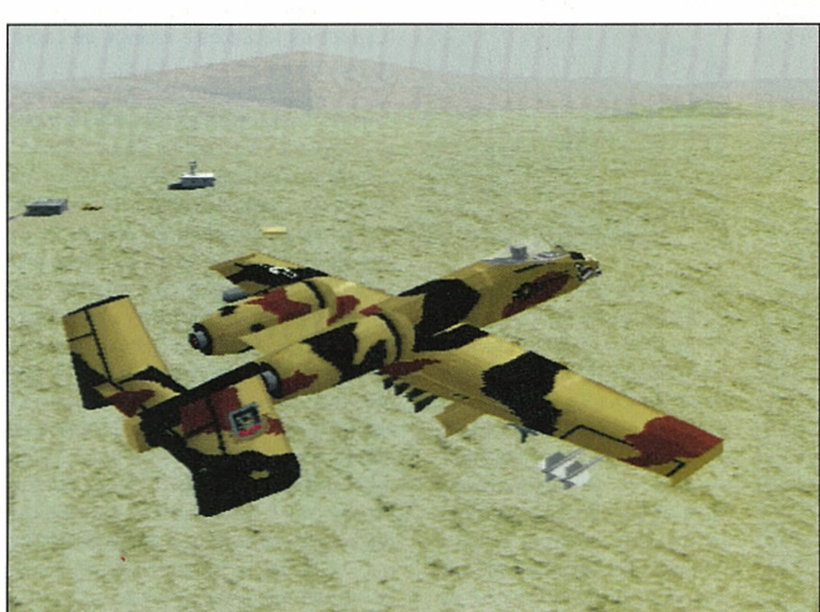
qui bouge au-dessus du niveau de la mer. C'est le dernier appareil dont la conception ait été faite autour d'une arme principale : un canon de 30 mm, le Gattling GAU/8 Avenger, qui tire 4 200 coups/minute, est l'une des plus grosses armes légères jamais embarquées sur un engin volant, et est virtuellement capable de tout dévaster sur son passage (du tank au lapin nain). L'historique du Warthog est assez simple : il fut commandé par l'armée américaine pour remplacer les hélicoptères dans les missions difficiles de support sol (un peu comme Kouchner, mais en plus efficace), tâche consistant à aider les soldats dans leur avancée, en éliminant un à un les obstacles se dressant devant eux pendant que les petits camarades du pilote de l'A10 font mumuse à 12 000 pieds à chasser le Mig comme des sales planqués qu'ils sont. Vous l'avez enfin compris, le Warthog est un avion d'attaque au sol, c'est-à-dire qu'en plus de faire du rase-mottes dans la campagne, il doit pouvoir encaisser toute sortes de projectiles (missiles, obus, balles, cailloux, canettes). Là aussi, il s'en sort assez bien puisque - heureux hasard - on lui a concocté un double système de commandes hydrauliques, une coque en titane enrobant le cockpit ainsi qu'une grande surface alaire (NDLR : surface de l'aile assurant la portance). Bref, tout ce qu'il faut pour espérer rentrer victorieux ; victorieux ET vivant. Le A-10, dans le cahier des charges original, devait pouvoir encaisser une poignée d'obus, quelques missiles et continuer bravement sa mission. Le contrat fut largement respecté, et l'on cite souvent le cas de ces pilotes de Warthog rentrés de mission avec une moitié d'aile ou de queue en moins ! Ces derniers temps, l'A10 a été remis au goût du jour (sinon des médias) en effectuant des opérations spectaculaires. Pendant la guerre du Golfe, cet appareil a inscrit à son



tableau de chasse la moitié du total des cibles détruites (15 000 véhicules et quelques hélicos). Lors de l'échauffourée en Bosnie, c'est lui qui a effectué la plupart des bombardements et raids aériens à cause de quoi-qu'on-a-eu-plein-d'otages-mais-ils-sont-rentrés-ouf ! Mais revenons au jeu.

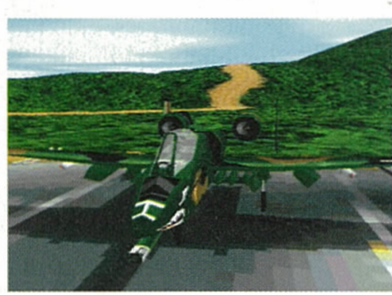
Le jeu

Eh bien, voilà les faits : Silent Thunder n'est pas du tout un simulateur de vol, en fait c'est même un simulateur de sapins de Noël. C'est une blague ? Mhmmm... presque... Pour une jouabilité maximale et une prise en main intuitive, Dynamix a pris la lourde décision d'abandonner un peu le côté rébarbatif des simulations de vol traditionnelles au profit d'un plaisir de jeu et d'un plaisir visuel inégalés jusqu'alors. Finies les consultations interminables d'un manuel de 300 pages où l'on confond, au détour d'un tir de missile aérien, la commande de la sortie du train et le siège éjectable. Terminés donc les longs tours de piste où, tout intimidé, on se demandait, tout penaud, s'il fallait laisser la priorité d'atterrissage au gros Boeing ou y aller au culot en lui faisant une queue de poisson.Disparus les passages de reconnaissance pour savoir si la petite tache grise au fond à gauche, celle derrière le gros cyrocumulus, était un MIG21 ou postillon sur l'écran. Avec Silent Thunder, au moins tout est clair : un coup j'te vois, un coup j'te bute! Et bien entendu, de sapin de Noël, point de trace. Les commandes ont été extrêmement réduites, on pilote l'avion avec une vingtaine de touches (les chiffres de 1 à 9 correspondant à la puissance des gaz) les autres étant les commandes du palonnier (pour l'évolution de l'avion sur l'axe de lacet) la sortie du train d'atterrissage, la sélection des armes, la commande de tir, etc. Sur le tableau de bord, un radar (passif) où apparaît une image de la cible visée, différents



Tenue camouflée très mode.





REMARQUES

Le jeu paraîtra d'abord en anglais pour Windows 95 exclusivement. Une version hybride Windows 95/Windows 3.11 francisée sortira au mois de mai.







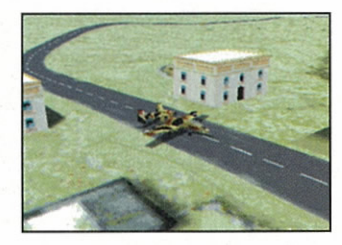












voyants rouges (les voyants sont toujours rouges, cela donne tout de suite un aspect dramatique).Passons sur le Head Up Display (HUD) qui indique l'altitude, la vitesse, choses peu utiles car très intuitives au vu du réalisme du décor et de la fluidité. Un écran de mission donne à tout moment une carte de l'endroit avec la position de l'avion et des autres véhicules amis ou ennemis (on ne peut pas se tromper : les bons sont en bleu, les vilains en rouge) présents sur le théâtre d'opérations (non, rien, je voulais juste ajouter une parenthèse). L'écran d'inventaire présente les armes embarquées et l'état général de l'appareil. 3D oblige, on trouve aussi dans Silent Thunder huit vues externes et une vue panoramique où, d'un coup de souris, on pourra évoluer autour de son avion à la manière de Aces of The pacific. Silent Thunder se joue en temps réel, et même souvent en temps limité ; l'univers évolue pendant que vous êtes occupé à autre chose : des colonnes de blindés détruisent un village, des troupes prennent d'assaut un pont, l'aspect de la victoire change de camp en permanence.

Votre unique moyen de rester au courant de l'évolution de cet univers est la radio où vous aurez deux interlocuteurs principaux ; en général, au début de chaque mission, votre chef de vol vous donnera un rapide briefing de la situation, mais ce n'est pas tout : souvent, une charmante voix féminine se fera entendre : c'est l'opératrice de l'Hawacs (un gros avion avec un gros radar posé par-dessus qui voit une mouche péter à 250 bornes) et vous prodiguera des conseils avisés et maternels du style "Trop bas", "Des migs arrivent sur vous", "Vous sortez du terrain d'opérations". La version du jeu que Sierra nous a envoyée n'étant qu'une Bêta, le patronyme de cette jeune femme n'est précisé nulle part, nous la prénommerons donc arbitrairement Raoul. À propos de prénoms, dans Silent Thunder, vous aurez le droit

(et même le devoir, il n'y a pas vraiment le choix) d'incarner Jack Haggart, un pilote dénué de nom original comme tant d'autres de L'USAF. Ce gars-là, Taggart animé par une vague fureur de vivre à la petite semaine, a décidé de se concerter avec les plus hautes instances de l'armée, d'éradiquer du globe une horde de (je cite) "trois hommes redoutables qui menacent de détruire la paix fragile qui existe entre les nations du monde". Il (comprendre "vous") va donc aller, le front dégagé de toute mèche rebelle et à bord de son fidèle avion à 2 millions de dollars, restituer la "pax americana" sur l'étendue de trois campagnes de 24 missions.Celles-ci seront généralement constituées d'opérations de soutien aérien ou encore de diverses sorties du type "search and destroy". Avant chacune d'entre elles, on vous proposera quatre configurations d'armement possibles, à moins que vous ne préfériez vous débrouiller tout seul comme des grands. Si vous ne choisissez pas le mode "campagne", une option permettra de paramétrer la puissance et la hargne de l'ennemi ; deux autres boutons vous rendront tout aussi bien invulnérables ou vous donneront des munitions illimitées. Sans vouloir vous dévoiler l'ensemble des missions, que je n'ai pu voir en détail à cause de deux pochtrons qui s'amusaient avec Duke Nukem dans la salle des tests, je peux toutefois vous révéler la trame des trois campagnes.La première vous mènera au-dessus des jungles de la Colombie, à la recherche d'un dangereux trafiquant de drogues (mais connaît-on des trafiquants de drogues qui ne le soient pas ?).Dans la seconde, vous vous retrouverez dans les cieux nord-coréens sur lesquels règne en maître incontesté le turbulent Kim Chee Lee, qui menace d'envahir le pays frontalier si jamais celui-ci ne cède pas à ses menaces. La dernière vous emmènera au Farwei, pays à la localisation indéterminée, mais que l'on soupçonne de se trouver au-dessous du 35e parallèle. Ce dominion est gouverné par un terroriste répondant au nom atypique d'Ali Goni Groceri.





Le décor

À la premiere seconde où on lance une mission, on se trouve transporté dans un autre univers, une sorte de dimension où tous les autres jeux seraient semblablement beaux, avec un graphisme en S-VGA, fluide et pas bidon. Lorsque l'on redescend enfin sur terre, on réalise en effet que tout ça, ça se trouve en face de nous ; sur notre moniteur et pour de vrai : les technologies BMFE (Bit-Map Frame Editor) et TED (Terrain Editor) developpées spécifiquement pour ce jeu, nous en mettent plein la vue. Des paysages texturés sans polygones visibles, des pentes douces, des vallées où l'on rêverait d'avoir une petite cabane, des jungles épaisses, des montagnes aux perspectives impressionnantes sur lesquelles on a envie d'aller créer une nouvelle catastrophe aérienne ; à certains endroits, on pourra admirer des routes, des sentiers, des rivières, des rizières, la mer qu'on voit danser et l'horizon à perte de vue. À un moment, j'ai même cru voir un célèbre petit personnage de dessin animé sautiller gaiement, mais je devais être crevé car je n'ai jamais pu renouveler l'expérience. Voilà pour le côté écolo, mais je vous rassure tout de suite : les constructions humaines sont aussi bien traitées : les villes, villages, centrales électriques, temples, tours fortifiées sont d'un réalisme surprenant... Les effets optiques (explosions de véhicules, impacts et tirs de missiles, panaches de fumée, projections de débris) sont particulièrement bien restitués ; et en cas d'impact sur votre appareil, vous pourriez bien avoir la mauvaise surprise de vous retrouver avec une aile en moins, expérience d'autant plus perturbante que l'A10 continue de voler. Le côté réaliste en prend quand même un petit coup au niveau des véhicules qui paraissent tous un peu aplatis (la peur, peut-être...) ; mais ne soyons pas mesquins : c'est beau, c'est fluide ; du plaisir pur. La bande-son, d'une facture très moderne, rythme agréablement le long processus de destruction qui constitue 90 % du jeu. Les effets sonores (déflagrations, arrivée d'un missile, bruit du moteur) sont en stéréo. Bref, ce jeu devrait surprendre les puristes de simulations, par sa beauté et sa fluidité, mais soyons clairs, on pourrait le considérer comme le Doom des simulations de vol. On espère bientôt voir ce nouveau moteur graphique utilisé avec autant de brio dans un autre jeu, si possible plus réaliste, pour que le bonheur soit parfait.

GENRE : Plate-forme • EDITEUR : SNK • DÉVELOPPÉ PAR : Data East • PRIX : 450 F env. • TAILLE : 90 Mo SORTIE : Sept. • DISTRIBUÉ PAR : Zap Computer Games.

Pour le joueur recherchant avant tout le plaisir immédiat, il apparaît que Sierra/Dynamix est arrivé à maintenir un juste équilibre entre réalisme et jouabilité, le tout agrémenté d'un affichage de qualité.







INTERET 90

+
Graphisme
Sons
Prise en main
Plaisir immédiat

−
Véhicules "plats"
Modèle de vol surréaliste
Missions difficiles

TECHNIQUE 92

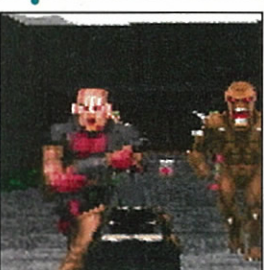
Doom

3DO

C'est pas Doommage !









Le jeu qui a marqué toute une génération d'apprentis-bouchers virtuels débarque enfin sur 3DO.

Linos

Beaucoup de sang a coulé sous les ponts depuis que l'équipe d'Id Software a créé la première version de ce jeu, donnant ainsi naissance à toute une ribambelle de programmes au moteur 3D texturé, héritier plus ou moins digne de ce phénomène qu'est Doom. Pratiquement toutes les machines possédant un processeur avaient leur version : PC, Mac, Jaguar, Megadrive 32X, Super Nintendo et PlayStation. Seule la 3DO semblait échapper à la doomania. Certes, quelques clones avaient déjà fait leur apparition sur cette machine, mais elle était une des rares à ne pas avoir encore sa version de ce jeu culte, l'original, le seul et l'unique. L'incident est clos, l'erreur est réparée, Id Software, grand inventeur de la tuerie 3D, nous offre enfin LE jeu-culte des années 90.

Je ne vous ferai pas l'affront suprême de vous expliquer ce qu'est Doom, n'importe quel bipède équipé d'un bulbe rachidien et d'une moelle épinière sait très bien de quoi il retourne, dès que l'on évoque ce nom... Mais bon, dans le cas où vous arriveriez directement de la planète Vulcain ou que vous soyez resté terré dans une cave humide en attendant que la droite revienne au pouvoir, je vais faire un petit effort. Il était une fois, un gentil Marine qui se disputa très fort avec un méchant officier supérieur qui voulait que notre gentil Marine et tous ses copains, ils tirent sur des gentils civils innocents. Alors notre copain le Marine, il est puni et mis au placard sur Mars siège de l'Union Aerospace Corporation, qui mène des expériences secrètes sur Phobos et Deimos, les deux lunes de Mars, des recherches sur les portes et les voyages inter-dimensionnels. Mais un jour, l'U.A.C. reçoit un message radio émanant de la base de Phobos : là-bas, c'est l'affolement, une voix horrifiée s'époumone : "Quelque chose de démoniaque vient de sortir d'une porte dimensionnelle... Les ordinateurs deviennent fous... je... arg ! Bzzzzzz "!

Dès le chargement, un constat s'impose : damned ! ce n'est pas en plein écran!

Comme vous pouvez le voir sur les photos accompagnant ce test, l'équipe d'Art Data qui s'est occupée de la conversion du jeu a tenté de jouer la carte de la sécurité pour assurer une plus grande fluidité. Mais le résultat n'est pas parfait : les ralentissements sont nombreux et quelques accès disques viennent perturber le jeu; heureusement, le tout reste parfaitement jouable.

Un grand soin a été apporté aux graphismes, les textures sont fines et les monstres soignés. Quant à la fameuse ambiance de Doom, elle est intacte, c'est toujours aussi gore, il y a du sang partout. Les grognements, hurlements, craquements sinistres sont au rendez-vous, et de plus chaque niveau est agrémenté d'une bande sonore originale paramétrable en volume par l'intermédiaire des tableaux d'options. De plus, les cinq niveaux de difficultés, la complexité des niveaux et les salles secrètes assurent une bonne durée de vie à ce produit, sans compter que les sauvegardes (automatiques) vous feront repartir en début de niveau suivant avec votre unique pistolet si vous éteignez votre machine... Pas de chance, hein ?

Bien qu'il soit regrettable de n'avoir pas pu bénéficier d'une version "Ultimate" comprenant Doom, Doom 2 et quelques niveaux supplémentaires comme sur PlayStation, voilà un jeu qui va faire plus d'un heureux chez les possesseurs de 3DO (moi le premier !). Ils vont pouvoir se plonger dans ce jeu mythique et se défouler après une longue journée de labeur dans les couloirs de l'enfer pour blaster du streum dans un univers où la peur et l'angoisse suintent à travers les murs... Quoi de plus sain ?

GENRE : Carnage • EDITEUR : Id Software • DÉVELOPPÉ PAR : ART Data. • NOMBRE DE JOUEUR : 1



INTERET 85

\+ C'est Doom !

\- Les ralentissements
Les accès disques
Ce n'est pas en plein écran
Il n'y a que 24 niveaux.

TECHNIQUE 80

La version 3DO de ce jeu-culte qu'est Doom reste très agréable à jouer, et ses défauts sont rapidement oubliés tant on est pris dans l'ambiance.



System Shock

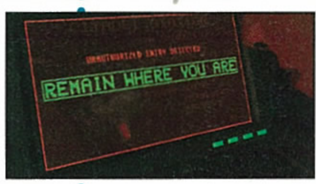
MAC CD-ROM

Hacker vaillant rien d'impossible

Tout le monde parle en ce moment des "autoroutes de l'info" et du "cyber espace". Eh bien, System Shock est un jeu qui tombe à pic, puisqu'il y est question de ce que pourrait être ce futur dominé par les ordinateurs et les réseaux.





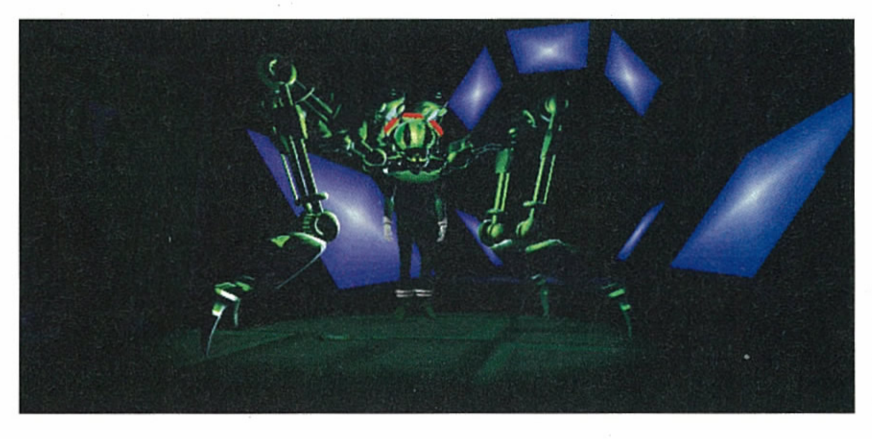




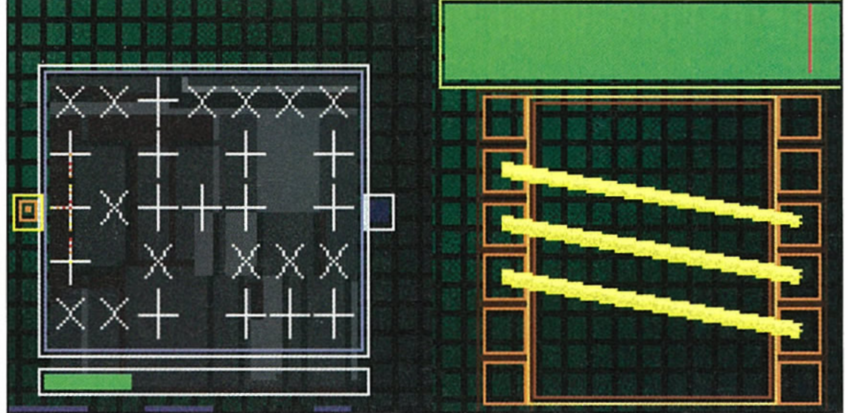








Vous vous êtes cru malin en essayant de pénétrer dans le réseau informatique de Trioptimum. Dommage, c'était sans compter sur le système de protection. Arrêté par la sécurité, vous voilà emmené à bord de la station Citadel qui orbite autour de Saturne. Là, on vous propose un marché : pénétrer dans le système SHODAN (Sentient Hyper-Optimised Data Access Network), véritable cœur de la station, à partir duquel on peut contrôler tous les appareils, surveiller les moindres recoins, bref être maître de la station. En échange, on propose de vous implanter un "CyberJack", interface neurale qui vous permettra de faire partie du réseau, rêve de tout cybernaute. Vous voilà donc plongé dans un long sommeil cryogénique de six mois. Tout se passe bien jusqu'à votre réveil où vous découvrez que les choses ont quelque peu changé. En effet, SHODAN a pris le contrôle de la station. Mais grâce à votre interface neurale, vous allez pouvoir interagir avec l'environnement et



Deux façons de forcer l'ouverture des portes

TIBERIUS

peut-être éliminer SHODAN avant qu'il ne soit trop tard. Éliminer Shodan, c'est le but du jeu, donc.

Un jeu à la carte

Avant de commencer une nouvelle partie, vous choisissez le niveau de difficulté de certains paramètres du jeu. Cette étape est fondamentale, car c'est elle qui va déterminer votre comportement durant la partie. System Shock peut-être considéré comme un jeu d'aventure et de rôles, un jeu d'arcade, ou les deux réunis. Les réglages permettent de déterminer le niveau des combats, la difficulté des missions, la complexité des énigmes et la facilité d'utilisation des terminaux CyberEspace. Selon vos réglages, vous vous trouverez face à un jeu à la Doom, ou face à un jeu de rôles où il vous faudra explorer tous les recoins de la citadelle et résoudre de nombreuses énigmes pour accomplir votre mission. C'est plutôt inhabituel, mais finalement c'est une très bonne idée. Évitez tout de même de régler tous les niveaux au minimum, vous risqueriez de vous ennuyer rapidement !

La 3D subjective, ou comment se prendre au jeu...

Deuxième étape : comprendre l'interface. Et pour ça, Origin a eu la bonne idée d'afficher une aide dès le départ. Tant mieux, parce qu'il y en a tout autour de l'écran ! Il y a de nombreuses commandes, mais c'est assez fonctionnel. En fait, il y a même un deuxième niveau

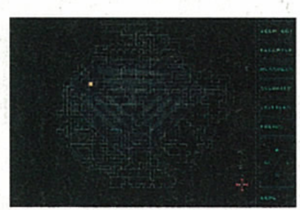


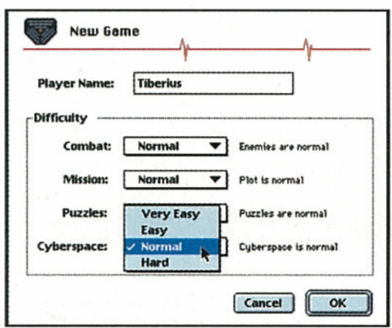
Plus haut dans la station, un peu de verdure...



Si votre machine n'est pas assez puissante, vous pourrez toujours choisir de n'afficher qu'une ligne sur deux.









d'aide. Dès que vous approchez d'un objet, une flèche vous indique sa nature et ce que vous pouvez en faire : par exemple, prendre une arme, ou tirer sur un ennemi. Comme dans les "doomeries", vous voyez votre univers en 3D. Vous êtes donc complètement libre de vos mouvements. Vous pouvez ainsi regarder tout autour de vous. Mais la liberté de mouvement ne s'arrête pas là : plusieurs postures sont disponibles.

Vous pouvez donc vous accroupir et vous aplatir sur le sol, mais aussi vous faire tout petit en vous plaquant contre un mur par exemple. De la même manière, vous disposez de plusieurs angles de vue, avec la possibilité de regarder le plafond ou vos pieds (que vous ne voyez pas, d'ailleurs). Évidemment, vous pouvez également sauter et utiliser les échelles. Au cours de votre exploration, vous allez découvrir différents objets et rencontrer de nombreuses présences inamicales. Vous allez ainsi ramasser des armes, de plus en plus puissantes. Certaines utilisent votre réserve d'énergie électrique, d'autres des munitions particulières. À vous de les utiliser à bon escient. Mais vous allez également découvrir des équipements supplémentaires tels que senseur multi-vues (pour regarder derrière soi) et autre bouclier de protection. Tout comme les armes, certains appareils consomment de l'énergie. En plus de celles-ci, vous trouverez également des patches dermaux, bien utiles pour vous refaire une petite santé en cas de fatigue ou augmenter certaines de vos capacités. Enfin, vous récolterez des messages laissés là par les habitants de la citadelle, et qui vous donneront de précieuses informations vous permettant de résoudre les énigmes qui se présenteront à vous.

Quant aux présences inamicales, il s'agit de mutants et de robots qu'il vous faudra éliminer et qui seront plus ou moins agressifs selon votre réglage initial. Vous commencez en bas de la Citadelle, et bien sûr il vous faut atteindre le sommet où se trouve SHODAN. Pour cela, vous devrez explorer chaque niveau, actionner des éléments de la station, détruire les ordinateurs et les caméras de surveillance pour que SHODAN ne puisse pas vous repérer, puis prendre les ascenseurs ou les monte-charges pour vous déplacer dans les niveaux. Cependant, pour résoudre certaines énigmes, il faudra pénétrer dans le CyberEspace à l'aide des CyberTerminaux. Là, vous aurez à affronter les défenses du système, mais vous pourrez agir sur des éléments du monde réel. Vous récolterez également des CyberEléments qui augmenteront vos capacités. Contrairement à l'autre monde, le CyberEspace se passe dans un monde en 3D filaire.

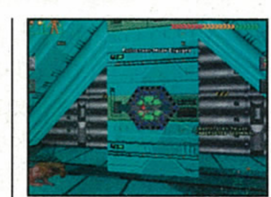
Un grand jeu pour une grosse machine

System Shock est un jeu qui nécessite une très grosse configuration. D'ailleurs, c'est PowerMac obligatoire (dommage pour les possesseurs d'ancienne machine) ! Mais un PowerMac d'entrée de gamme risque de ne pas suffire ! En fait, la configuration recommandée est un PPC601 à 80, avec une carte cache de niveau 2 et 16 Mo de RAM... Autrement dit, c'est plutôt dans le haut de gamme. On peut néanmoins régler la résolution de la machine. Avec un petit PowerMac, en sélectionnant la basse résolution et en n'utilisant pas le mode "plein écran", c'est tout à fait jouable. Au pire, on peut même demander d'afficher une ligne sur deux, le graphisme reste très lisible. Enfin, la bande-son est plutôt... comment dire... euh, Cyber. On peut la couper, mais dans la mesure où elle change lorsqu'on arrive dans des zones dangereuses, elle est assez utile. Quant aux bruitages, ils sont plutôt réalistes, et les effets stéréos sont bien rendus. Signalons sur le CD la présence de trois pistes audios (une dizaine de minutes) reprenant les musiques du jeu.



tips

- DÉTRUISEZ LES BIDONS RADIOACTIFS. DERRIERE, SE TROUVENT PARFOIS DE BONNES SURPRISES.
- EN MODE "AVENTURE", PENSEZ À LIRE TOUS LES MESSAGES. ILS CONTIENNENT EN GÉNÉRAL DE PRÉCIEUSES INFORMATIONS.
- DÉTRUISEZ TOUTES LES CAMÉRAS ET LES ORDINATEURS DE SURVEILLANCE DE SHODAN: IL AURA AINSI PLUS DE MAL À VOUS REPÉRER.





EDITEUR : Origin • CONFIGURATION: PowerMac (carte cache niveau 2 conseillée), 8 Mo de RAM (16Mo conseillés), CD 2x, Ecran 13" en 256 couleurs, 22 Mo de disque.

System Shock est à réserver aux possesseurs d'une machine puissante. L'originalité de ce jeu est de pouvoir choisir la façon d'y jouer, en mode "arcade" ou en mode "aventure/rôles". La présence d'un bon scénario place ce jeu original parmi les bonnes surprises de ce début d'année.



INTERET 75

+

On choisit son type de jeu : Arcade, Aventure/Rôles. Très grande liberté de mouvement, avec un rendu du mouvement très réaliste. Deux mondes à visiter : Citadel et le CyberEspace. Graphisme très détaillé.

-

Configuration très puissante nécessaire. Jeu en anglais (les messages audios ne sont pas toujours compréhensibles).

TECHNIQUE 85

Manic Kart

PC CD-ROM

Kart à jouer

Les Formule I pour nains de jardin ont semble-t-il le vent en poupe, puisqu'après le Virtual Kart microprosien du mois dernier, nous allons repartir faire un tour de piste en compagnie de Manic Kart. Décidément, on peut dire que Super Kart a fait des petits, mais celui-ci semble bien être son véritable fils, spirituel tout du moins...

FISHBONE





INTERET 75

+
Le mode S-VGA
La corruption des commissaires

–
L'originalité est partie en vacances au Brésil
Pas de mode "Link"

TECHNIQUE 79

J'ai toujours rêvé d'avoir un kart à moi. Si si ! J'ai bien tenté une expérience mécanique avec la tondeuse à gazon familiale, mais le résultat n'a pas été probant. Surtout pour le chat du voisin (il s'appelait Kit) qui avait eu le malheur de faire une pause sur la ligne d'arrivée de mon circuit improvisé. La pause Kit et kart si l'on peut dire.

Manic Kart vous propose une quinzaine de circuits répartis sur tous les continents de la planète, de difficulté plus ou moins variable suivant la catégorie dans laquelle vous allez évoluer. En d'autres termes, cela signifie que vous aurez le choix entre quatre cylindrées différentes, allant de 50 cm3 à 250 cm3. Outre les différences de performance en course, cela changera le graphisme de votre engin, passant du misérable kart tout pouilleux au flambant engin caréné. Histoire de personnaliser le tout, vous pourrez changer sa couleur et rentrer un nom de pilote bien à vous. Particulièrement utile pour les parties en réseau, puisque Manic Kart accepte jusqu'à huit joueurs en mode IPX. En revanche, le mode link brille par son absence, ce qui est le cas dans bon nombre de jeux actuellement. Peut être que la religion des programmeurs leur interdit le «port», ou un truc comme ça, mais en attendant cela fait quand même négligé...





Allez, on commence par le championnat en mode "facile", afin de ne pas être totalement ridicule lors des premières parties. Ah tiens, j'ai l'impression d'avoir déjà vu ça quelque part...Mais oui, on dirait vraiment Super Kart ! Même type de graphisme en plus beau, même type de vues (devant, derrière, sur les côtés, caméra en bord de piste, etc.), même sensation au niveau de la maniabilité ! C'est la suite ou quoi ? Ah ben non, c'est pas la suite. En tout cas, cela bouge très bien en mode VGA, et le contrôle du kart s'avère très agréable. Le mode S-VGA est bien évidemment beaucoup plus fin, et les graphismes deviennent alors vraiment sympathiques malgré une très nette pixellisation du kart en vue rapprochée. Comme d'habitude, ce mode nécessite un Pentium avec au moins 16 mégas de RAM pour être jouable, et encore, ce n'est pas totalement fluide sur un 133 MHz.

Pendant la course, vous pourrez activer deux types d'options qui sont les boosts et les super grips. La première permet de gonfler temporairement votre moulin, afin de rattraper ou dépasser les adversaires qui sont pour le moins coriaces. La deuxième augmente l'adhérence de vos pneus, également pour un temps limité. Et croyez-en votre misérable serviteur, ces options ne seront pas futiles car la compétence des autres pilotes n'est pas à négliger. Entre deux courses, vous pourrez améliorer votre matériel dans les divers domaines que sont les pneumatiques, la motorisation, la taille du réservoir, le nombre de boosts ainsi que le nombre de super grips. Le niveau de chacun varie de 1 à 5, ce dernier chiffre représentant les performances maximum que vous pourrez tirer de votre caisse.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Manic Media • DISTRIBUTEUR : Virgin • TÉLÉPHONE : (16) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX : VO, • NBRE DE JOUEURS : 2 • CONFIG. MINI : 486 DX2 CD





Manic Kart est un jeu qui sent le déjà-vu et qui n'apporte en fait que peu de choses (amélioration du graphisme et le mode S-VGA) par rapport à ce qui existe déjà.

THE TERMINATOR

FUTURE SHOCK

LA NOUVELE GENERATION DES JEUX D'ACTION EN 3D

Prends mon flingue...
Je n'en aurai pas besoin
là où je vais...
Moi, je suis presque mort...
Mais toi, sauve
ta peau...
Tu peux aider
l'Hummanité...
Tu dois trouver
John Connor...
Rejoins la résistance...
Dis leur que tu viens
de la part du Sergent Roberts...

JOYSTICK
INTERET :90%, TECHNIQUE :92 %
POUR LA PREMIÈRE FOIS DANS UN DOOM-LIKE, LE DÉCOR MAIS AUSSI LES ENNEMIS SONT ENTIÈREMENT EN 3D MAPPÉS ET ARTICULÉS. FRANCHEMENT ÇA JETTE !!!»
PC TEAM 90%
PC LOISIRS ☆☆☆☆


17 MISSIONS.



17 ARMES.



20 ROBOTS ENEMIS... CONNUS.

A PIED, EN JEEP OU EN HOVERCRAFT,
NAVIGUEZ DANS UN UNIVERS 3D D'UNE REMARQUABLE FLUIDITE.



UBI SOFT 28, rue Armand Carrel 93108 MONTREUIL CEDEX • TÉL. 48 1850 00 Fax 48 57 07 41
Adresse Internet - http://www.ubisoft.com • News, Trucs et Astuces 3615 UBI SOFT



BETHESDA SOFTWORKS



Parfois, l'aventure a du bon. No comment !

Bermuda Syndrome

PC CD-ROM

Un soft qui a du slip !

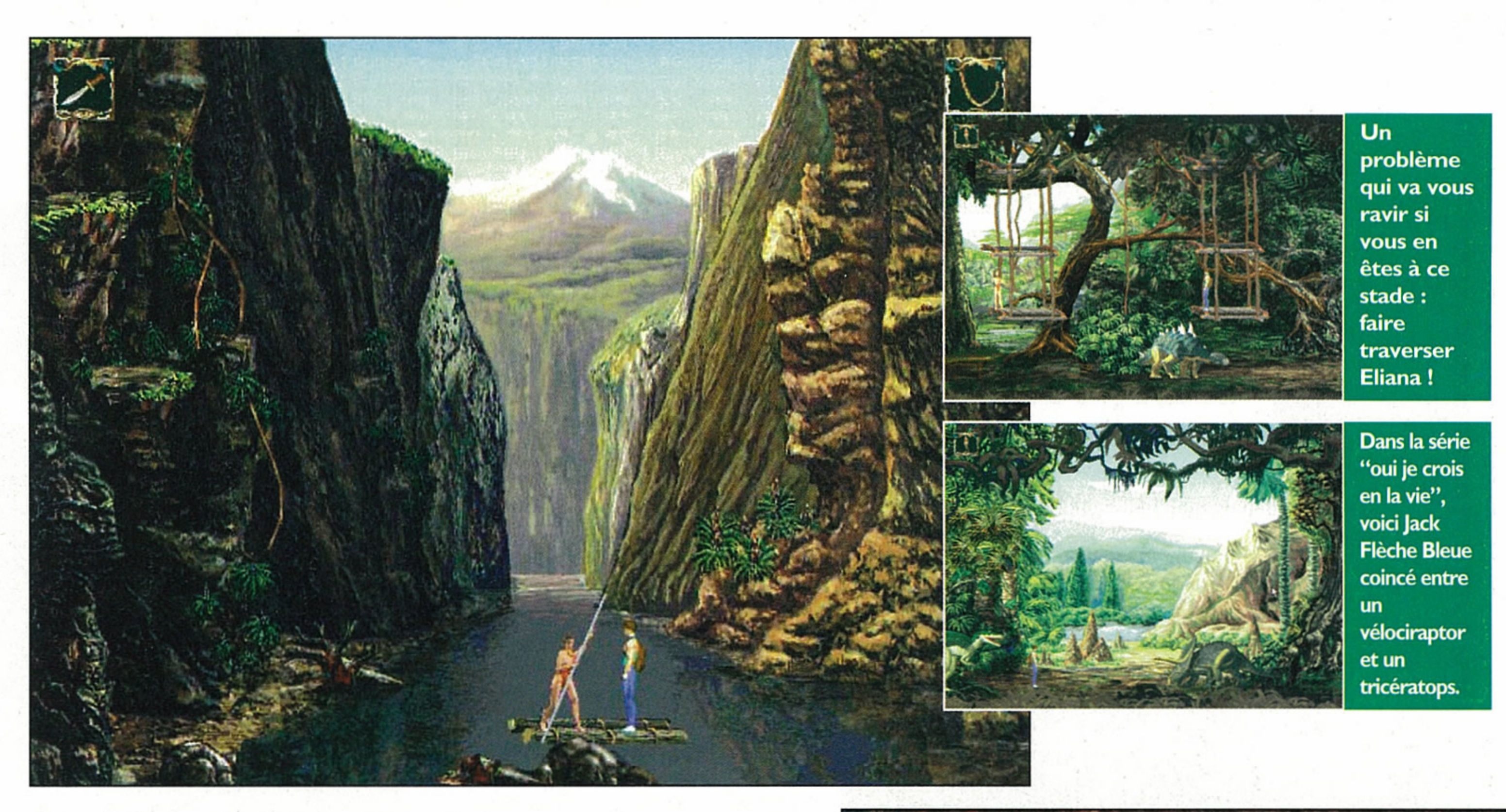
Lors de votre dernier séjour sur la Croisette, tout le monde s'est foutu de votre maillot de bain. C'est vrai, en sortant du magasin, vous avez senti confusément que c'était pas une bonne idée, ce choix du rose fluo. Rassurez-vous, ce n'est pas le même syndrome qui est évoqué dans ces lignes...



Un problème qui va vous ravir si vous en êtes à ce stade : faire traverser Eliana !

Cooli

Bermuda Syndrome, que l'on vous avait dévoilé à l'ECTS, a tenu ses promesses : ce soft d'action/aventure distribué par BMG Interactive n'est ni plus ni moins qu'une sorte de flashback tournant sous Windows. Flashback avec des relents d'Indiana Jones. Vous y incarnez un pilote ricain de B17, Jack J. Thompson, qui se fait descendre lors d'une escarmouche avec des chasseurs allemands (ceux avec les ailes, bien sûr, le B17 étant une espèce protégée dans la plupart des réserves de chasse bavaroises et outre-Rhin). Le jeu débute donc alors que vous vous écrasez en pleine jungle lors d'une séquence assez réussie. En effet, lors de l'intro, vous découvrez une donzelle attachée et prête à être dévorée par un énorme tyrannosaure complètement Rex. Notez que vous avez tout juste le temps de larmoyer sur le gâchis, vu qu'à ce stade, dans le bombardier, vous êtes en train de revoir l'ensemble de votre vie : les tartines beurrées de mère-grand avant d'aller pogoter dans le bal du village, les bitures de retour de chouille (ou de piste selon les régions), bref la totale ! Heureusement, tout finit bien puisque qu'avant de se crasher, votre avion décapite l'affreux tyrannosaure méchant tout plein. Enfin presque, puisqu'un peu blaireau sur les bords,



Un problème qui va vous ravir si vous en êtes à ce stade : faire traverser Eliana !

Dans la série "oui je crois en la vie", voici Jack Flèche Bleue coincé entre un vélociraptor et un tricératops.

au lieu d'aller chercher la tête et d'en faire un trophée, vous décidez de prendre des risques et de délivrer la fille (qui en plus n'aurait pas pu aller bien loin vu qu'elle est attachée : décidément, vous êtes un beauf).

Un scénario aux relents de remake

Vous l'aurez compris, c'est le classique qui prévaut d'un point de vue scénaristique. La preuve : aucune scène de torture genre "qu'est-ce que tu me donnes si je te délivre ? Euh, ben des bonbons. Bon, alors donne ! Ben ils sont dans ma poche, je peux pas les prendre, j'ai les bras attachés. Vas-y, prends-les ! Non, non, je préfère pas prendre de risques, c'est peut-être un piège, tchao." Hmm, c'est vrai que l'on n'aurait pas été très loin non plus, mais bon, au moins ça aurait été rigolo. L'explication vient peut-être du fait qu'en fait (non cette répétition n'est pas due à une limitation de vocabulaire mais pour la rime, quoique..) vous venez de passer dans une autre dimension.

La jungle dans laquelle vous venez de vous vautrer est ainsi peuplée de créatures préhistoriques. À vous donc de survivre dans cet environnement hostile et de ramener à bon port, dans un premier temps, la fille qui n'est autre qu'une princesse. Je vous avais prévenu, côté scénario, c'est entaché de clichés : en fait, elle va pas tarder à vous passer un savon puisqu'elle était là pour un sacrifice afin que les dieux viennent en aide à son père, lequel a pas mal de chance d'être roi si j'ai bien suivi. Là j'ai pas compris pourquoi on pouvait pas la rattacher... alors quoi, impossible de jouer un mec rendant service ? Bon voilà, autre cliché, vous serez obligé de ramener Natalia (la princesse) et de l'escorter jusqu'à son père.

Mais rentrons un peu plus dans le jeu, en fait il ne s'agit ni plus ni moins que d'une succession d'écrans, chacun d'eux apportant son lot d'énigmes. Énigmes qu'il serait plus approprié de mettre au singulier, puisqu'à chaque fois il vous suffira de trouver la succession de mouvements nécessaire pour continuer un peu plus loin dans l'aventure. Ceci étant dit, vous avez, je pense, un meilleur aperçu de ce qui vous attend : des morts à répétition avant d'évoluer. Que ceci soit clair, si vous êtes des plus





L'interface est ultra-simple : appuyez sur Tab, sélectionnez un objet ou une action, puis pressez sur "return".

La situation de départ ne paraît compliquée qu'à première vue : vous pourrez vous en sortir très facilement.

nostalgiques, le fait qu'il n'existe qu'une seule manière de vous en sortir ne devrait pas vous effrayer. On peut simplement regretter que les concepteurs n'aient pas choisi d'étoffer un peu cette histoire, afin de casser la linéarité et le dirigisme du soft. Surtout que quelques-unes des énigmes sont légèrement tirées par les cheveux et peuvent sembler aberrantes ; mais bon, heureusement la plupart restent fort heureusement logiques. Inutile donc de s'inquiéter.





Parmi les ajouts d'ambiance sympathiques, certains dinos changent de plan.

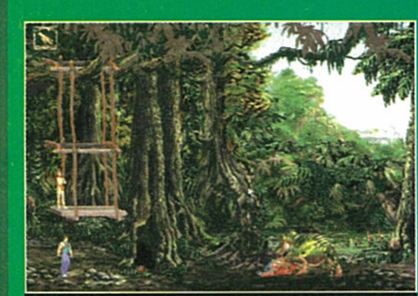
Un soft prenant...

Si l'on excepte qu'en utilisant Windows il vous faudra une configuration honnête (tout du moins une bonne carte vidéo), difficile de ne pas être séduit par Bermuda Syndrome. Le jeu est prenant à plus d'un titre. L'interface est intuitive et simple d'utilisation : une pression sur Tab, et vous sélectionnez une action ou un objet ; appuyez sur "Entrée", et vous l'utilisez. Autre subtilité, l'existence d'un mode "combat" où vous dégainez votre arme. Bref, on ne pouvait espérer plus maniable.
Mais ce qui constitue l'attrait principal du soft reste la finesse du graphisme. Les décors de jungle sont ultra-détaillés et très plaisants. Bien sûr, le tout est en S-VGA et en 256 couleurs. Mais un coup d'œil aux écrans vous permettra de vous en rendre compte par vous-même ! De plus, la plupart des monstres ont été réalisés sous 3DS, et les animations sont superbes. Vous l'aurez compris, si le gameplay et les énigmes plaisantes sont associés à un esthétisme très sympa, on ne peut alors qu'accrocher à ce jeu !

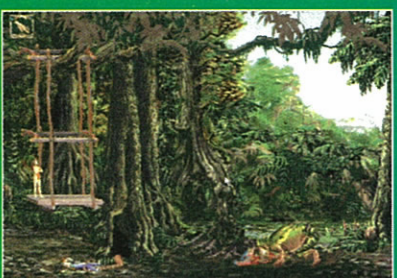
Enfin sachez que la partie aventure est accentuée par l'existence de phases de dialogue assez basiques (du type QCM). Mais personnellement, ce que j'apprécie sans doute le plus est peut-être l'assurance du soin apporté par les développeurs : l'existence des multiples animations qui viennent égayer



Les phases de dialogues sont de type QCM et vraiment rudimentaires : il suffit de tout sélectionner pour s'en sortir, mais bon... Notez que s'ils sont dans une langue étrangère, ils seront en français pour la version finale.



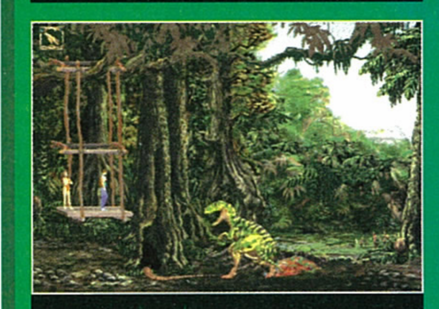
Première énigme à laquelle vous serez confronté : un tyrannosaure en train de bâfrer vous barre le chemin.



Si vous avancez, vous remarquerez qu'il n'est pas seul, un streum tentaculaire vous guette au creux de l'arbre.

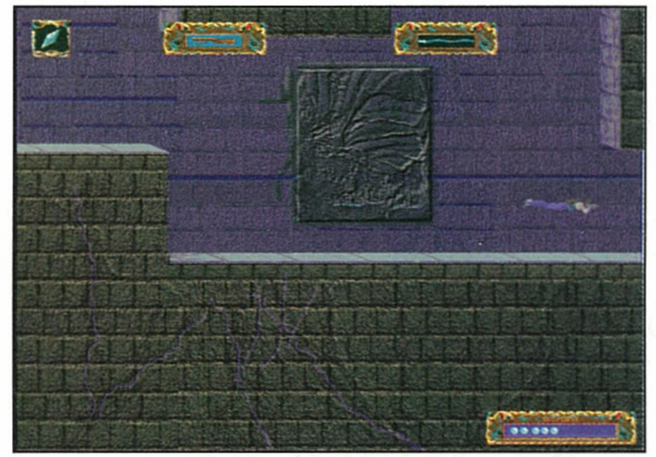


Saisissez-vous de votre arme, et tirez sur le tyrannosaure.



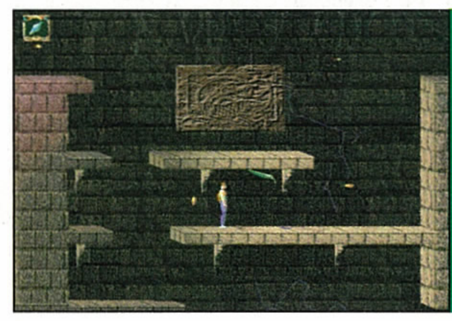
Attiré, celui-ci se rapproche du premier streum.

Sous l'eau, il vous faudra vérifier votre niveau d'oxygène. Notez que votre fusil a aussi pris l'eau et qu'il faudra attendre un moment avant de pouvoir à nouveau vous en servir.





L'énigme type



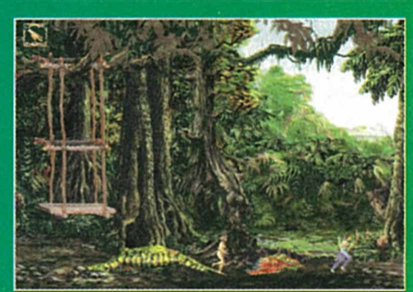
Même si les sangsues collées au plafond n'y paraissent pas, elles sont mortelles.



Le tyrannosaure se débat, il n'est toujours pas mort.



Servez-vous une nouvelle fois de votre fusil à pompe.



Cette fois, il est bel et bien refroidi : vous pouvez passer. C'est le genre d'énigmes que vous devrez résoudre.

çà et là les écrans. On pourra ainsi admirer des ptérodactyles qui passent au loin dans le ciel, voir des sortes d'insectes qui se baladent sur les murs, etc. Aucun doute possible, les concepteurs se sont attachés à la finition. Les animations des personnages en sont une autre preuve.

Une superbe finition !

Vous verrez entre autres Jack fumer une clope, s'interroger au fur et à mesure de l'aventure. Bref, il existe parallèlement une panoplie assez complète de détails et d'expressions face auxquels on ne peut rester insensible. On peut même accorder une mention toute spéciale au rendu du perso lorsqu'il doit aller sous l'eau. Vous l'aurez compris, en dépit de quelques erreurs de jeunesse de la part de ses développeurs allemands, Bermuda Syndrome est un soft palpitant qui a le mérite d'apporter ce que l'on est en droit d'attendre d'un jeu : du plaisir, et c'est bien là l'essentiel ! Et comme pour une fois, on peut s'éclater sous Windows 3.1 ou Windows 95, il mérite que l'on s'y attarde. Bravo à Century Interactive, espérons que cette société continuera sur cette voie...

EDITEUR : Century Interactive • DISTRIBUTEUR : BMG Interactive Entertainment 3(1) 46 43 67 85 • CONFIG MINI : 486SX, 4 Mo, CD 2*, Windows 3.1 (Compatible Windows 95) • SORTIE : Avril

INTERET 80

\+ Finition graphique, Jouabilité

\- Côté répétitif, Quelques défauts de jeunesse

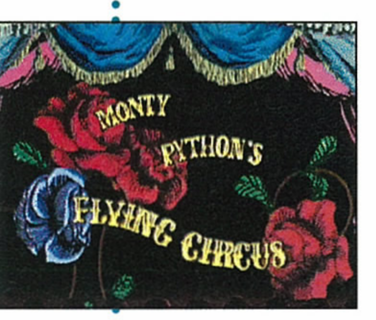
TECHNIQUE 85

Bermuda Syndrome, malgré quelques énigmes un peu retorses mais aussi linéaires, est un excellent divertissement. Nul doute que ceux qui ont accroché aux softs à la Flashback s'y plongeront avec délectation. Si ce côté répétitif n'existait pas, il figurerait sans hésitation parmi les incontournables. Un grand soft tout de même.

Monty Python's Complete Waste Of Time

MAC CD-ROM

Visitez la Suède



Vous êtes stressé ? Vous n'avez pas de temps à perdre ? Pas de problèmes. Ce CD est fait pour vous. Non, je plaisante, c'est tout le contraire. Enfin moi, j'en avais un peu (du temps), et donc je me suis dis : "Ah ben tiens, si j'essayais ce CD", histoire de voir quelque chose de différent...

TIBERIUS



Je prends délicatement le disque, je l'insère dans mon lecteur et je lance l'application (plus précisément l'installeur). Un double clic et hop, me voilà plongé dans l'univers délirant des Monty Python's, notamment dans leur fameux "Flying Circus".
Cette série, diffusée sur la BBC alors que je n'étais qu'un bambin, a été diffusée récemment sur Arte. Ben oui, c'est bien, Arte, on y découvre des tas de choses intéressantes (NDLR: j'aime beaucoup la série en Noir et Blanc intitulé "Les allemands de maintenant sont gentils" et aussi "Nous ne sommes pas responsables de nos arrière-grands-parents" et "Tendons la main à nos cousins de l'est qui sont gentils mais qui polluent un peu la nature"). Bon, après un petit générique on arrive sur un écran de collage. Et là, premier délire : on peut cliquer n'importe où, il se passe presque tout le temps quelque chose. On apprend comment découper une fourmi, on admire les danseuses, bref, plein de choses utiles et instructives. Cet endroit s'appelle le Loonatorium. Vous voyez, ils ont employé un mot latin, c'est que ça doit être bien. Bon, en cliquant sur la cervelle de Mrs Zambezi, on accède au menu principal. Là vous avez le choix entre le Loonatorium (d'où vous venez, pour ceux qui n'ont pas suivi), la galerie de portraits, le corridor où vous aurez accès à un flipper, la salle de télévision, trois jeux et le pythoniseur. Ce dernier est en fait un accessoire de bureau combinant habilement (bon, là j'exagère !) bruitages, économiseur d'écran et images de fond.



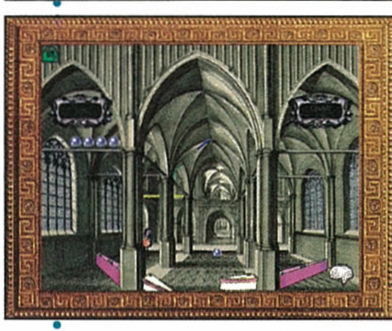


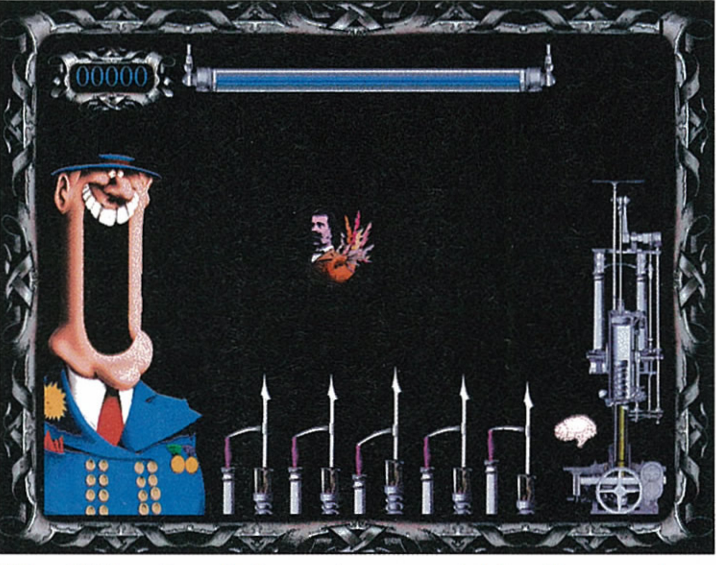
Utile et instructif

Les bruitages incluent la sonorisation des événements tels que l'insertion d'une disquette ou le lancement d'une application. Rien de plus agréable que d'entendre sa machine éructer à chaque appui de touche. L'économiseur est aussi idiot que le reste, et peut même être interactif (évident pour un économiseur censé se déclencher quand on ne fait rien...). Chaque élément du pythoniseur n'est installé qu'à la demande et ne nécessite plus, par la suite, le CD. Enfin, vous trouverez une quarantaine d'icônes, de quoi customiser un peu votre bureau. Le logiciel gère les grands écrans (l'image est agrandie), et on peut également zoomer sur les films. Heureusement, parce qu'ils sont tout petits.

EDITEUR : 7TH LEVEL • CONFIGURATION : 68040 ou PowerMac, Système 7.0 ou plus, Ecran 12" en 256 couleurs, CD 2x, 8 Mo de RAM, 4 Mo de disque,. Optimisé PowerMac, logiciel en anglais.







"The Chicken Game" : à vous de ne pas précipiter l'homme-oiseau vers une mort atroce.

Bon, ce CD est très bien fait, mais attention toutefois : c'est en anglais, tant mieux, mais si on ne veux pas s'ennuyer fermement devant son écran, il vaut quand même mieux avoir un bon niveau.

NHL Powerplay 96

PC CD-ROM

Mon palet dans la tronche

Sport favori des rugbymen esquimaux, le hockey est une discipline de pingouins à laquelle j'ai toujours été hermétique. Cela dit, certains softs comme NHL 96 de Electronic Arts avaient réussi la prouesse d'attirer mon attention... NHL Powerplay renouvellera-t-il la performance ?



Les fautes ne sont pas trop nombreuses et ne cassent pas le rythme du jeu.







La grosse tare du jeu : il est trop complexe au clavier et injouable au joystick. Reste la possibilité de jouer sur un joypad quatre boutons, encore faut-il en avoir un.

INTERET 70

+

Une bonne lisibilité
La fluidité du scrolling
Jusqu'à quatre joueurs en simultané

-

Quasiment injouable sans joypad quatre boutons
N'apporte rien de neuf, et en moins bien

TECHNIQUE 75

Monsieur Pomme de Terre

Attention, il y a un piège... ne confondez surtout pas ce soft avec l'excellllllent NHL 96 d'Electronic Arts, référence absolue sur micro et console en matière de simulation de Hockey : NHL Powerplay 96 n'en est qu'un ersatz pâlichon. O.K., maintenant vous êtes tous au parfum : dès qu'on insère "Powerplay" au milieu du nom d'un excellent soft très connu, c'est qu'il s'agit d'un pompage. Vérifions que vous avez tous bien suivi depuis le début... vous vous baladez à la FNAC, peinard, et hop, sur quoi vous tombez, ô surprise... sur Sim Powerplay City 96. Allez-vous dépenser 500 balles dans ce nouveau soft révolutionnaire et manger des patates tout le reste du mois ?

No way !!!

Bonne réponse. Certes, NHL "Powerplay" 96 n'est pas un soft infâme, c'est même un jeu correct, mais inférieur, et qui plus est, postérieur à son concurrent et inspirateur. D'où le non-intérêt de l'acheter. Injouable sur joystick (on ne contrôle rien), touffu, voir chevelu au clavier (trop de commandes, les touches pré-configurées sont aberrantes), ce soft n'est appréciable correctement qu'à partir d'un pad quatre boutons. Graphiquement, il est un peu terne avec sa vue de dessus en VGA, son absence d'animation, mais présente la qualité rare d'être très lisible et fluide. Les adversaires sont mous, vos joueurs manquent d'initiative. Alors ? Ils sont où les mastards virils qui se font sauter les molaires à coups de crosse ? À croire qu'on leur a collé du valium dans leur Gatorade, qu'après le match ils vont prendre des petits gâteaux dans un salon de thé en levant le petit doigt. On s'ennuie. Que dire de plus, si ce n'est : "Achetez absolument ce soft si vous êtes mon ennemi" ? Rien.

GENRE : Sport • **EDITEUR** : Virgin • **DISTRIBUTEUR** : Virgin (1) 53.68.10.00 •1 à 4 joueurs, 486 DX2

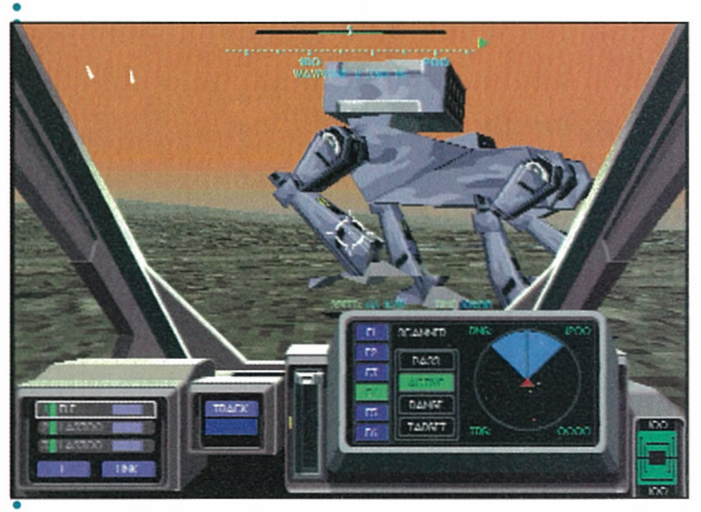
Ne confondez pas ce soft avec celui d'Electronic Arts ! Un jeu à réserver aux collectionneurs de jeux de hockey.

Earth Siege 2: Skyforce

Windows 95



Un siège pour deux



Les Cybrids ont une technologie très avancée (tu parles, c'est nous qui les avons créés). Attention aux terribles robots Pitbulls !

"Encore un jeu de robots !". Je vous entends grommeler d'ici. Et vous avez raison. Pourtant, Earth Siege 2 mérite sa place au soleil : c'est sans conteste le plus beau des simulateurs de Battletech en vente sur terre. Seulement voilà, question jouabilité, Earth Siege 2 risque d'avoir bien du mal à détrôner Mechwarrior2.

IANSOLO

C'est toujours la même affaire. C'est l'histoire d'un savant brillant. Un jour, il a une chouette idée et il invente un système d'intelligence artificielle. Ça marche tellement bien, que les militaires lui piquent sa création pour en équiper leurs robots de combat : les Cybrids. Et ce qui devait arriver arriva. Ces crétins de militaires oublient la ration d'huile de leurs joujoux. Les Cybrids le prennent mal: ils se syndiquent. Et quelques temps plus tard, l'humanité tout entière craint pour sa survie. Les Cybrids sont de mauvais poil et se sont regroupés sur la lune. Prometheus, l'intelligence artificielle qui est leur véritable cerveau, prépare un nouvel assaut contre la terre. Heureusement que l'on a pu capturer quelques Cybrids. Modifiés, ils deviennent des "Hercs", de redoutables Hercule d'acier. La dernière chance des terriens repose désormais entre les mains de quelques valeureux pilotes. Vous aussi, vous êtes pilote ? Ça tombe très bien : tenez, voilà les clefs, je vous conduis au hangar.

Cyber-mapping !

Le programme vous demande de décliner votre identité et de choisir entre quatre niveaux de difficulté. Et c'est parti pour le briefing de la première mission ! Dans une fenêtre vidéo, le général des forces de la résistance terrienne vous motive avant le combat. Décidément, ces satanés militaires n'ont vraiment aucune classe. À droite, une carte animée affiche les navpoints, ces passages obligés où vous devrez obligatoirement vous rendre pour accomplir votre destinée. Il est simplement dommage que l'on ne puisse pas sauter cette animation. Un clic sur le bouton "Rock & Roll", et c'est parti ! Dès lors, tout joueur normalement constitué risque de rester bouche-bée pendant plusieurs minutes.

On croyait avoir tout vu en matière de 3D texturée, mais Earth Siege 2, c'est le pompon ! Tout est mappé : les robots, les bâtiments et même le sol.

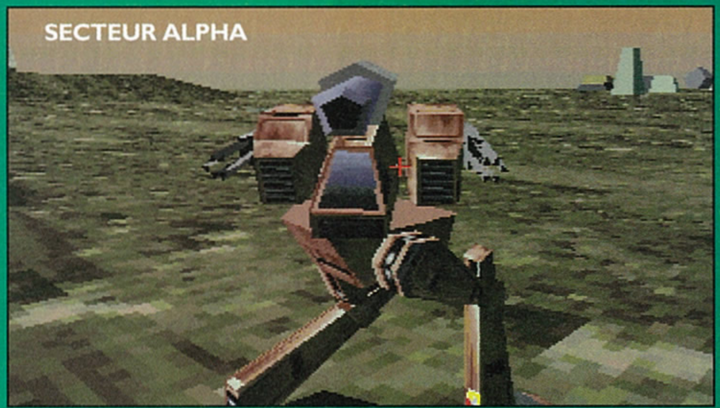


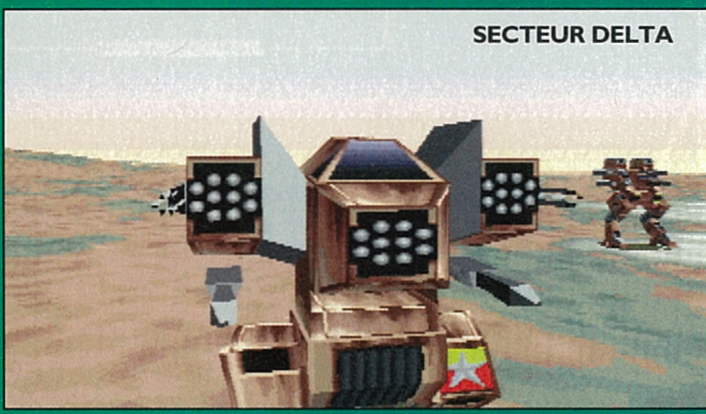


La 3D de Earth Siege est une véritable réussite : c'est vraiment magnifique !

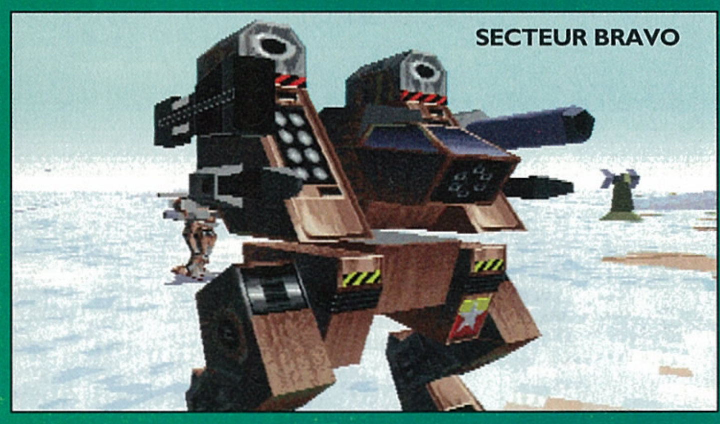
LES DÉCORS DE EARTH SIEGE 2

L'action se passe sur Terre : en Amérique du Sud, Sibérie, Antarctique... Les textures sont très détaillées, mais peu nombreuses (4 ou 5 décors différents pour 45 missions).


SECTEUR ALPHA


SECTEUR DELTA


SECTEUR OMICRON


SECTEUR BRAVO



Chaque mission est introduite par un briefing. Encore une occasion pour cet imbécile de général de nous prendre la tête !



Pour peu que vous disposiez d'un Pentium, ce graphisme somptueux pourra s'afficher en 640 X 480. Vous avez dû le lire plus haut, Earth Siege 2 ne tourne QUE sur Windows 95. Mais pour le coup, on ne se moque plus de Billou : c'est vraiment très fluide. Finalement, cela présage du meilleur pour les futurs jeux W95. Bon. C'est bien. On est content. Faisons maintenant connaissance avec l'interface. Avec les touches de fonction, on peut faire défiler en bas de l'écran toutes les informations cruciales pour le pilote d'Herc : radar, état des avaries, vue satellite, Intercom, cible sélectionnée. Bref, Earth Siege 2 est tout à fait complet. À l'usage, on regrettera quand même que toutes ces informations ne soient pas disponibles en même temps. Au plus fort de l'action, cela nous aurait évité d'avoir à jongler sans cesse avec le clavier.

Une floppée de missions

Dans la plus pure veine de Mechwarrior 2, Earth Siège propose plus de 45 missions aux objectifs variés : nettoyer une zone, escorter des robots alliés, défendre une position, attaquer une base ennemie, etc. Il ne s'agit pas seulement de blaster tout ce qui bouge. On doit même faire attention où l'on tire : il ne sera pas très bien vu de shooter les bâtiments de la base que l'on doit défendre ou bien ses petits copains. À la différence de Mech2, il n'est absolument pas nécessaire de réussir une mission pour passer à la suivante. À la rigueur, si on rate son coup, on sera bon pour se faire passer un savon par ce gros blaireau de général. En revanche, l'échec d'une mission se répercute sur votre capacité à construire de nouveaux Hercs. Mais j'y reviendrai plus tard. Pour continuer la comparaison avec Mech2, je trouve que l'intérêt des missions est ici moindre. D'abord, le temps n'est pas limité. Ensuite, la stratégie à déployer au combat n'est pas aussi subtile que dans le soft d'Activision.

Les décors étant moins variés, on ne joue pas vraiment avec le terrain. Au moment du test, j'avais comparé Mech 2 à X-Wing/Tie Fighter pour cet aspect hautement tactique. Du coup, on pourrait dire que Earth Siege 2 est à Mechwarrior2 ce que Wing Commander est à X-Wing. Les spécialistes comprendront. Il faut aussi relever que Earth Siege ne dispose pas d'une vue zoomée comme Mech2. On ne peut tirer que lorsque la cible est parfaitement visible. Il y a bien des missiles auto-guidés, mais leur portée est ridi-





REMARQUES

J'avais quelques soucis avec la souris sur la version de test. Ce point devrait être corrigé pour la sortie du produit.



Le razor est une sorte d'Herc volant. Voilà, c'était juste pour dire que, dans Earth Siege2, vous pourrez également faire des loopings.



Vous pourrez communiquer avec vos coéquipiers pour leur donner des ordres. Leurs trombines apparaissent même à l'écran. Ici, il est pas content parce que je lui ai tiré dessus : "Bruti, t'avais qu'à pas rester devant mes guns !".



Dans certaines missions, il vous faudra détruire des bâtiments ennemis.

cule (500 mètres ! c'est bien la peine d'utiliser des missiles). D'ailleurs les programmeurs du soft ont dû sentir que quelque chose clochait : en effet, en appuyant sur la touche "T", on peut locker la tourelle sur une cible. Dès lors, il suffit de tirer frénétiquement pour détruire l'ennemi. Mais c'est nettement moins drôle.

Des robots grand public

Vous l'avez compris, Earth Siege 2 (qui ne tourne que sur Windows95, je vous le rappelle) s'adresse probablement à un public qui découvre ce genre de jeu. Le soin apporté à la finition et la variété des options en font quand même un produit intéressant. En remportant certaines missions, vous pourrez récupérer et étudier les technologies cybrides. Entre deux phases d'action, vous aurez le loisir de gérer votre parc d'Hercs en construisant de nouveaux robots et de nouvelles armes. Comme Earth Siege est bien foutu, il est possible d'automatiser certaines options comme la fabrication des armes et la réparation des Hercs. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, vous pourrez ainsi piloter le Razor, un Herc animé par une propulsion hybride à poussée vectorielle, et effet de sol parfaitement adapté aux configurations du terrain lunaire. Et je vous parle même pas des Raptors, Apocalypse, Ogre ou Maverick, des Hercs qui peuvent peser jusqu'à 100 tonnes ! Plus on est de fous, moins y'a de riz. C'est pourquoi Earth Siege vous donnera aussi l'occasion de diriger une escouade de plusieurs Hercs. Au début du jeu, on vous octroie trois autres pilotes pour vous seconder dans votre tâche difficile. Les malheureux ne sont pas bien dégourdis, et il vous faudra leur choisir un Herc et l'équiper en fonction des missions. Mais au combat, vous serez bien content de donner des ordres aux p'tits gars : "Attaque ma cible !", "Viens me donner un coup de main". Pour corser cette phase de gestion des Hercs, vous ne disposerez que d'un tonnage limité pour construire vos futurs robots.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Sierra • DISTRIBUTEUR: Coktel Sierra • TÉLÉPHONE : (1) 46 01 46 00 • TEXTES en français ET VOIX en anglais, 1 joueur • CONFIGURATION MINIMUM : 486 DX/66, Windows95, 8 Mo de RAM, lecteur CD2X, carte S-VGA Local Bus.

Earth Siege 2 est très beau, et la variété des phases de jeu en font un bon soft. Les spécialistes le trouveront quand même moins intéressant que Mechwarrior 2.

QUEL RÉSULTAT SUR QUELLE MACHINE ?

Earth Siege2 tournant exclusivement sur Windows95, le point d'entrée est un 486/66 avec 8 Mo de RAM et une carte vidéo S-VGA en Local Bus. Avec un 486, vous devrez vous contenter du 320 X 200 pour que ça reste fluide. Les pentiumisés pourront pousser en 640 X 480.



320 X 200 sur 486/66



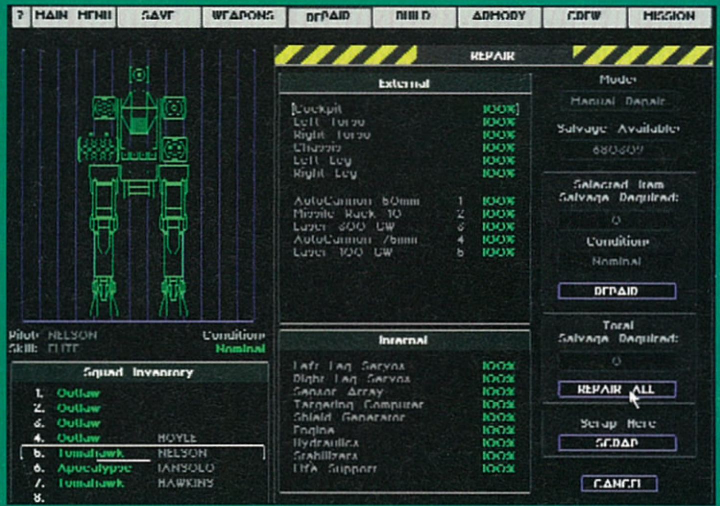
640 X 480 sur Pentium

UN VÉRITABLE JEU DE MECH-ANO

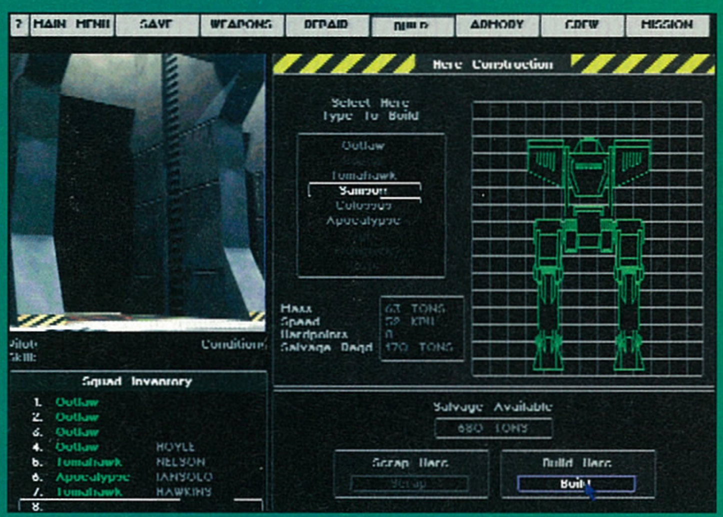
Dans Earth Siege2, il vous faudra construire et équiper vos Hercs en fonction des missions. Vous pourrez aussi être épaulé par trois coéquipiers.



Suivant sa catégorie, un Herc pourra transporter plus ou moins d'armes. En tout cas, vous pouvez les disposer où vous voulez.



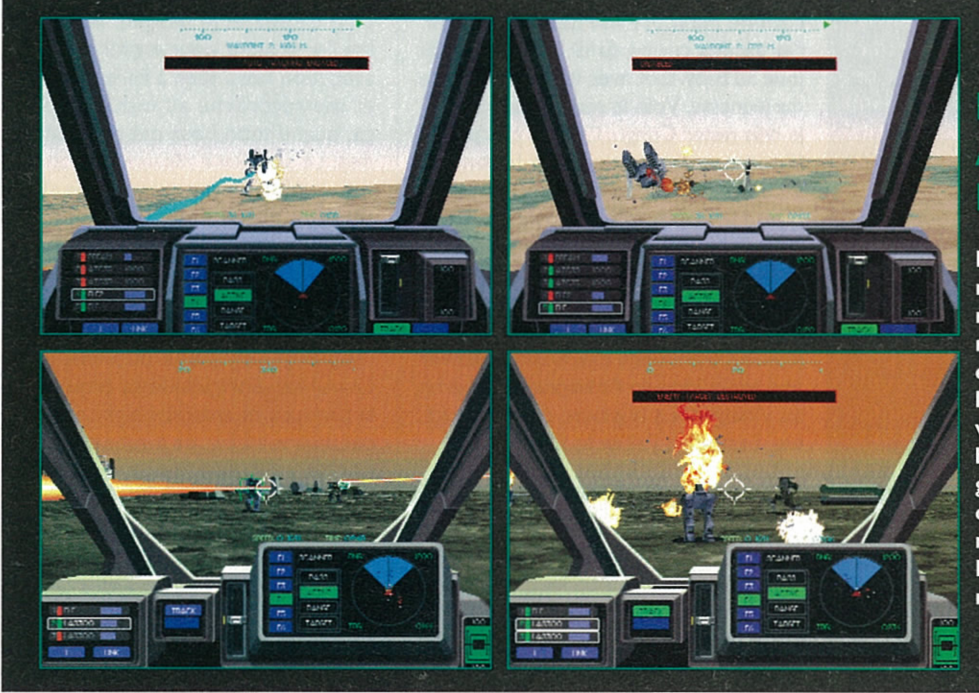
Entre chaque mission, il faudra réparer les Hercs. Cette option peut être automatisée par le programme.



Au fur et à mesure de vos succès, vous récupérez des technologies ennemies qui vous permettront de construire de nouveaux modèles de robots.



Dans cet écran, vous constituez votre équipe et attribuez un Herc pour chaque pilote. À la nana, je lui ai filé un petit Herc parce qu'avec les filles, on sait jamais...



DES ARMES AU POUVOIR DÉVASTATEUR

Laser de 500 gigawatts, missiles à effet AEW, rayons de particules, rayon plasma...: les effets des tirs donnent lieu à un véritable festival pyrotechnique. C'est beau et c'est assez original par rapport à tout ce qu'on a pu voir en la matière. Sur ce point, Earth Siege2 est supérieur à Mechwarrior2.



Lui, c'est le Big Boss. Dès qu'on l'appelle au téléphone, il vous insulte et vous raccroche au nez. Probablement un réflexe professionnel de son ancien job, standardiste chez France Télécom.

Congo

PC sous Windows

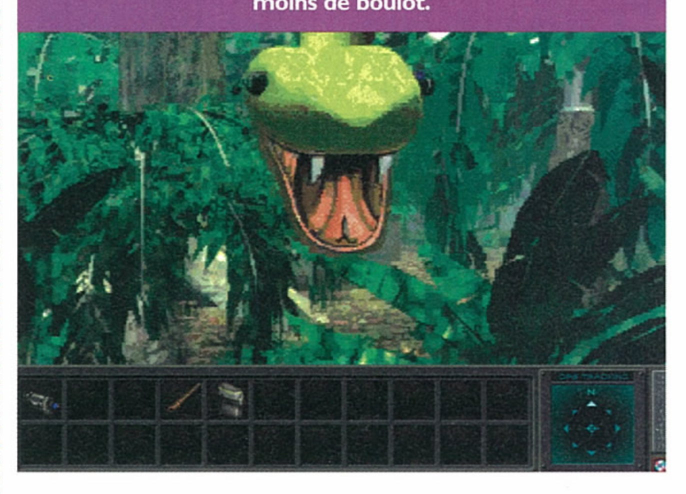
Pour une poignée de bananes

J'ai failli sortir de la salle de projection du film au bout de dix minutes. Je ne l'ai pas fait, je l'ai regretté. J'ai failli éteindre mon PC dix minutes après avoir lancé le CD de Congo, vais-je m'en mordre les doigts ?

Monsieur Pomme de terre



Votre meilleur ami est mort, c'est triste mais c'est bien aussi, car vous allez pouvoir récupérer la fléchette qui lui a transpercé le foie. Enduisez-là ensuite de poison sur la pierre marquée de hiéroglyphes. En la soufflant avec la sarbacane, vous pourrez enfin tuer cette cochonnerie de serpent qui vous bloque le passage. Enfin, posez le serpent mort à côté de votre ami mort. Si vous trouvez d'autres amis, gorilles ou objets morts, déposez-les également ici. Comme ça, quand les éboueurs passeront, ça leur fera moins de boulot.



Qu'est-ce que j'ai pu le haïr, ce film ! Avant même de le voir, je le détestais. C'est ma copine qui voulait y aller, sous prétexte qu'elle avait aimé "Gorille dans la brume". Des fois, je la bafferais. D'ailleurs, des fois je la baffe, mais quand elle le mérite seulement. Par exemple, c'est ce qui est arrivé quand on est sorti de la salle, après avoir vu "Congo".

Allons-y pour le jeu du film tiré du livre

J'vous jure, c'est pas un métier testeur. Si j'aurais su, j'aurais fait des études comme ma mère me disait. Mais bon, j'ai bu des coups dans les bars et j'ai joué au baby-foot avec les copains toute ma jeunesse. Voilà le résultat, aujourd'hui je dois tester Congo. Que les plus jeunes d'entre vous en tirent la leçon qui s'impose. Enfin, comme dit le proverbe, quand le vin est tiré, on insère le CD... Miracle, tout marche bien, ça se lance sous Windows du premier coup. Un bon point pour Time Warners, c'est souvent le cas avec leurs softs. Une jolie intro annonce ma mission : sauver une expédition en Amazonie qui tourne au vinaigre. La mission, pas l'Amazonie. Fastoche, j'ai vu le film !

Ça commence nul

Congo débute comme une aventure sans originalité à l'interface vieillotte : il faut prendre un objet, le poser là, alors le passage s'ouvre et on peut continuer à s'éclater comme des malades à ramasser des objets et à les poser là pour qu'un nouveau passage s'ouvre. S'il n'y avait pas les séquences vidéo et le graphisme S-VGA, on se croirait au bon vieux temps de l'Apple II. Mes pires craintes se confirment. Congo ne serait-il que le pompage sans âme d'un film nul ? Mes nerfs commencent à céder : dès que je veux me déplacer, il me faut utiliser le hors-bord. Une séquence animée pourrie et inévitable m'est alors infligée. On doit connaître par cœur le labyrinthe des rivières (Gauche/Gauche/Droite) sous peine de s'écrabouiller sur des récifs.

Je bloque. J'arrive plus à avancer, je tourne en rond, je peste. J'aime bien ça quand je bloque. Alors j'utilise l'ordinateur pour entrer en contact avec mon boss. Rien à faire, il m'insulte et me raccroche au nez. J'aime bien ça, quand mon boss me raccroche au nez. Le suspense monte. La gonzesse que je dois retrouver m'appelle au secours. Dans son camp, ça tire de tous les côtés et moi je suis à des kilomètres, paumé dans la brousse. Nous y sommes donc. Congo est une aventure classique, beaucoup moins simple qu'il n'y paraît de prime abord. La pointe d'originalité se trouve dans la panoplie de matériel high-tech qu'on récupère au fur et à mesure : scanner de radiation, balise Argos, bouclier magnétique, etc. Et surtout dans l'indispensable ordinateur de bord qui sert à la fois de communicateur, de carte/satellite, de sampler, d'analyseur vidéo et qui est souvent bien plus intelligent que vous. Je me demande toujours pourquoi le début

MON COPAIN LE CANOE







Quand je voyage dans la brousse avec quelques amis, je ne me sépare jamais de mon canoë. Il est beau, facile à replier, très léger, hermétique et surtout, les animations "Aventure/Action" qu'on nous inflige à chaque fois qu'on l'utilise sont tellement irritantes et insupportables que je le crèverais bien volontiers à coups de canif, mon canoë, pour le recycler en pneus. Les gorilles aiment bien ça, les pneus, pour faire de la balançoire, ça leur fera plaisir. Durant ces fameuses animations, il faut choisir (quand on nous y autorise) d'aller à droite ou à gauche. Si on se vautre, on meurt, alors voici la soluce:

- **POUR ALLER DE A VERS B :** Le canoë est inutile, retournez-vous, allez tout droit par la brousse.
- **POUR ALLER DE A VERS C :** Gauche/Gauche
- **POUR ALLER DE B VERS C :** Gauche/Gauche
- **POUR ALLER DE C VERS B :** Droite
- **POUR ALLER VERS D :** Asseyez-vous sur un flan et sifflez "Le pont de la rivière Kwaï".



Pour passer celui-ci, il faut poser la sculpture de tête de singe que protège le serpent sur l'espèce de pneu en pierre. Quand j'y pense, ils étaient vachement en avance sur leur temps les Aztèques du Congo, ils avaient déjà inventé la pierre, pont en pierre et pneu en pierre. Balèze !



C'est Amy, le cyber-gorille femelle. Conclusion : le Congo est un endroit nul pour draguer.

du soft est si mauvais, mais je ne regrette pas d'avoir insisté car c'est finalement un jeu intéressant.

GENRE : Aventure • EDITEUR : Time Warner • DISTRIBUTEUR : Time Warner • TÉLÉPHONE : 44.43.53.71 • TEXTES ET VOIX en VF, 1 joueur, config minimum 486DX2 et CD double vitesse.

Heureuse surprise, malgré un début catastrophique, cette aventure tient la route.



TIPS TECHNIQUE

- Les animations de transition entre chaque écran sont magnifiques, mais malheureusement elles sont vite saoulantes, jetez-les dans le menu de sauvegarde.

TIPS JEU

- Essayez toutes les interactions possibles
- Souvent l'ordinateur détient la clef de votre probleme
- Repérez-vous sur la carte à chaque pas
- Ne draguez pas les gorilles !

REMARQUES

Si des gens ont aimé le film, je suis navré d'avoir heurté leurs convictions. Je suis également navré de leur apprendre qu'ils ont très mauvais goût et que je les bafferais volontiers.



INTERET 75

+
Le feeling "suspense" marche
Les animations de transition sont magnifiques

−
Le début est nul
Les traversées en canoë
Le film est nul

TECHNIQUE 75



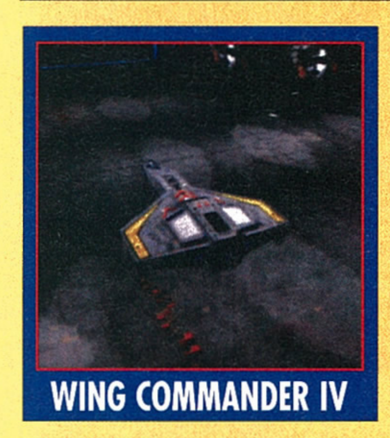
Des milliers* de CD ROM d'occasion

30 à 70% moins chers

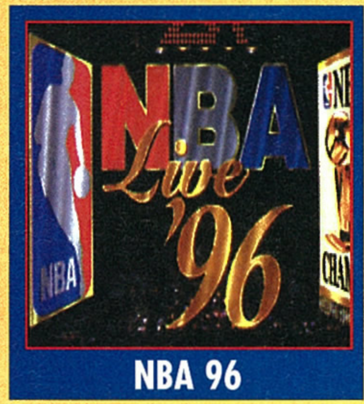
*magasins parisiens

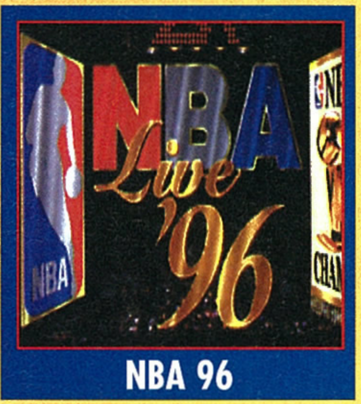
1ERE CHAINE DE MAGASINS CD ROM NEUFS ET D'OCCASION

NOUVEAUTES

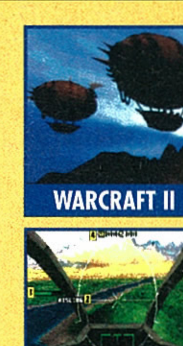


WING COMMANDER IV





NBA 96



WARCRAFT II



F1



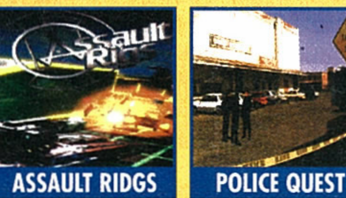
FIFA

SCREAMER

WARHAWKS



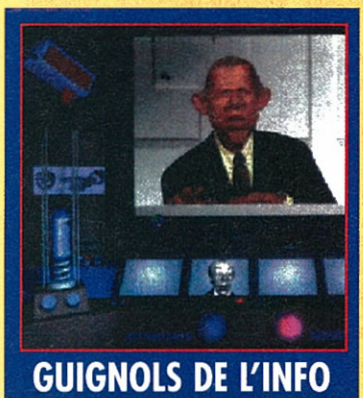
ASSAULT RIDGS



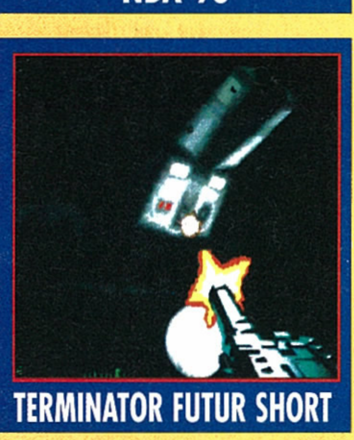
POLICE QUEST



GABRIEL NIGHT II



GUIGNOLS DE L'INFO



TERMINATOR FUTUR SHORT

JEUX NOUVEAUTES

- ALIEN VIRUS
- D
- DEADLY SKY
- DEFCON 5
- DEUS
- EARTHJIM 1 ET 2
- EXTREM SPORT 199 F
- HERETIC SHADOW
- RIDGE RACER 199 F
- SIM CLASSIC II
- SUPER STREET FIGHTER II
- THIS MEANS WAR
- TWISTED AND METAL 199 F
- VIKING QUEST

HITS - PROMOS

- 11 TH HOURS
- CIV NET
- COMMANDE AND CONQUER
- DESTRUCTION DERBY
- DIG
- ENIGME DU MAITRE LU
- EUROFIGHTER 2000
- FRANKENSTEIN
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC
- HEXXEN
- MYST
- PHANTASMAGORIA
- PRO PINBALL
- RAYMAN
- STONE KEEP
- WORMS

SUPER PROMOS

- CRUSADERS 249 F
- FADE TO BLACK 249 F
- KING QUEST V 79 F
- MAGIC CARPET 2 249 F
- RISE OF THE TRIAD 99 F
- STREET FIGHTER 2 79 F
- TERMINAL VELOCITY 99 F
- UNDER KILLING 99 F
- WARCRAFT 99 F

CHARME



Grand choix



en libre service de CD ROM CHARME films, photos, intéractif, japanim à partir de 99 F.
Echanger vos CD de charme à partir de 50 F

EXCLUSIVITE

COMMAND & CONQUER SURVIVE
Nouveaux scénarios pour votre jeu préféré





Des milliers* de CD ROM d'occasion

30 à 70% moins chers

*magasins parisiens

ULTIMA ACHETE COMPTANT TOUS VOS JEUX VIDEO

NOUVEAUX MAGASINS

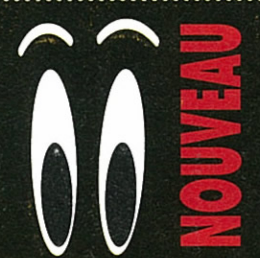
→ **ISSY LES MOULINEAUX**
Centre commercial «Les 3 Moulins»

→ **MANOSQUE**
Centre Commercial Hyper U - 04100
Tél : 92 87 05 70

→ **BIENTOT A ROANNE**

VENTE PAR CORRESPONDANCE

NOUVEAUTÉS - HITS - ACCESSOIRES - CALENDRIER DES SORTIES - PRODUITS IMPORTS - PROMOS PERMANENTES



NOUVEAU

SERVICE PRECOMMANDE :

Prix préférentiels pour tous produits réservés et commandés avant leur sortie.

Pour information, disponibilité, prix, commandes ...

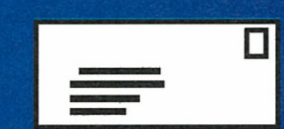
MINITEL



TELEPHONE



PAR COURRIER



ULTIMA VPC
BP 11
95650 BOISSY L'AILLERIE

REVENDEURS

NOUVEAUX OU EXISTANTS ...

rejoignez notre enseigne

12 ans d'expérience, important budget de publicité, 1 catalogue national, perspectives de développement importantes (**+ de 60 magasins avant fin 1996**)

ULTIMA DIFFUSION «VOTRE CENTRALE D'ACHAT»

Une structure entièrement dédiée à tous nos magasins, capable de vous apporter des PRIX COMPETITIFS, DU SERVICE, DE L'IMPORT - 1 SEUL GROSSISTE A VOTRE SERVICE
Aucun droit d'entrée, pas de royalties. Nos intérêts sont liés. Appelez-nous !

Tél : (1) 34 66 97 70

Paris/Gobelins
57, avenue des Gobelins - 75013 — Tél : 47 07 33 00

Paris/Republique
5,BD Voltaire - 75011 - Fax : 43 38 11 86 — Tél : 43 38 96 31

Paris/St Germain des Prés
73,BD St Germain - 75005 — Tél : 43 54 50 00

Paris/Turin
21, rue de Turin - 75008 — Tél : 42 94 97 14

Asnieres
95, avenue de la Marne - 92600 — Tél : 47 91 49 47

Cergy Pontoise
Centre commercial 3 Fontaines
7, Grand Place - 95000 — Tél : 30 31 25 25

Aix en Provence
Résidence Sextius, 2 bd Victor Coq - 13090 — Tél : 42 93 18 93

Bastia
2, rue de la Miséricorde 20200 — Tél : 95 31 68 70

Bayonne
11, rue du Port de Castets - 64100 — Tél : 59 46 13 38

Bordeaux
203, rue Ste Catherine 33000 — Tél : 56 92 85 11

Brive
29, rue de la République - 19100 — Tél : 55 17 18 00

Brunoy
18, rue Pasteur - 91800 — Tél : 69 39 55 82

Carcassonne
22, rue Aimée ramond - 11000 — Tél : 68 47 49 74

Castres
6, rue Henri IV 81100 — Tél : 63 59 28 03

Limoges
40, avenue Garibaldi - 87000 — Tél : 55 10 97 97

Le Havre
95, bis rue Frédéric Bellanger - 76600 — Tél : 35 19 00 82

Loches
5, rue St Antoine - 37600 — Tél : 47 59 28 20

Lyon
32, rue Ney - 69006 — Tél : 72 74 46 39

Nimes
4, rue des Greffes - 30000 — Tél : 66 76 16 16

Nice
42, bd Gambetta - 06000 — Tél : 93 82 52 52

Perpignan
17, av. Guynemer - 66000 - — Tél : 68 50 89 50

Rodez
6, avenue Victor Hugo - 12000 — Tél : 65 68 41 79

Toulouse
11, rue des Lois - 31000 — Tél : 61 12 33 34

Fort de France
Centre Commercial Le Trident — Tél : 19 596 75 75 10

Les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphonez à votre agence .

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à ULTIMA VPC BP 11 - 95650 BOISSY L'AILLERIE
Tél : (1) 34 42 76 76 - Fax : (1) 34 66 93 07.

Nom .... Prénom ....
Adresse complète ....
Tél. (obligatoire) ....

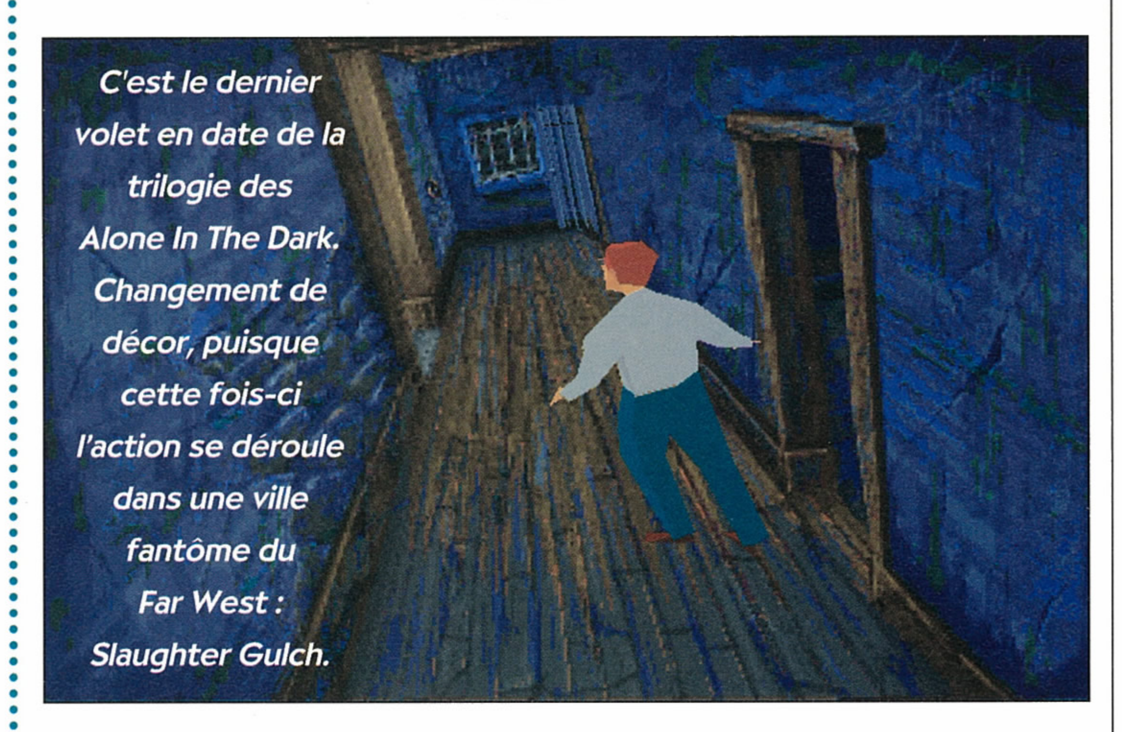
PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATÉRIEL 60 F - LOGICIEL 25 F
❑ CHÈQUE ❑ CARTE BLEUE
❑ MANDAT LETTRE ❑ 25 F de port
❑ 60 F de port
I_I_I_I_I DATE D'EXP.
I_I_I_I_I I_I_I_I_I_I_I_I_I_I I_I_I_I_I
DATE.................... SIGNATURE

JOYSTICK 03/95

Alone in the Dark III

MAC CD-ROM


C'est le dernier volet en date de la trilogie des Alone In The Dark. Changement de décor, puisque cette fois-ci l'action se déroule dans une ville fantôme du Far West : Slaughter Gulch.

Toujours aussi seul...

TIBÉRIUS



Vous voici à nouveau dans la peau du célèbre détective Edward Carnby. Alors que vous écoutez la radio seul dans le noir et que votre propriétaire vous a coupé l'électricité, le téléphone sonne. C'est Greg Sanders qui a une nouvelle mission à vous proposer. En effet, une équipe de tournage a disparu, alors qu'elle travaillait sur un film près de Los Angeles. Outre le fait qu'elle soit située en plein désert près de la faille de San Andreas, cette ville a également la particularité d'être une ville... fantôme. Dernier point, votre ami Emile Artwood fait partie de l'équipe disparue. Le temps de négocier votre tarif avec Sanders, et vous voilà en route pour Slaughter Gulch. Votre arrivée ne passe pas inaperçue, puisqu'à peine entré dans la ville, le pont explose après votre passage, vous faisant ainsi prisonnier de cette bien sinistre ville.

Alone In The Dark III fonctionne selon le même système de jeu que ses prédécesseurs, avec ses qualités, mais aussi ses défauts. Tous les personnages et les objets sur lesquels on peut agir sont en 3D, ce qui permet par exemple de donner au visage de Carnby plusieurs expressions, mais confère en contrepartie à l'ensemble un aspect assez géométrique. Ces éléments sont insérés dans des décors dessinés, et on peut ainsi voir une pièce sous différents angles de vue selon l'endroit où se trouve votre personnage. Malheureusement, certains angles ne sont pas toujours très adéquats, et des bugs d'affichage donnent des résultats surprenants. Par exemple, votre personnage passe parfois à travers les objets.

Parmi les nouveautés, vous disposez maintenant d'un plan qui vous sera bien utile si vous êtes perdu (c'est fait pour ça, un plan, non ?). À chaque objet sont associées plusieurs actions, telles que utiliser ou poser. Votre personnage dispose de points de vie qui diminuent au fur et à mesure des combats, mais heureusement quelques fioles lui redonneront de l'énergie. À propos des combats, ceux-ci se font à main nue, à l'arme blanche ou à l'arme à feu. Pour abattre certains ennemis, il vous faudra choisir la bonne technique. Certains indices vous seront d'ailleurs bien utiles.

L'ambiance sonore du jeu reflète assez bien l'esprit de la ville fantôme, et pour peu que vous ayez recopié l'application sur votre disque dur (soit environ 125 Mo !), vous pourrez alors écouter directement les pistes audio du CD, qui représentent quand même quelque 40 minutes de musique.

EDITEUR : Infogrames • **GENRE** : Aventure • **JEU ET NOTICE** : VF. • **CONFIGURATION** : 68040 ou PowerMac - Système 7.0 ou plus - écran 12", 256 couleurs - lecteur CD : 2x - 4 Mo de RAM. - optimisé PowerMac

La manipulation du personnage et quelques défauts d'affichage rendent ce jeu quelque peu stressant, mais Alone III dispose d'un bon scénario et d'une durée de vie correcte.

INTERET 70

+
Durée de vie
Scénario intéressant

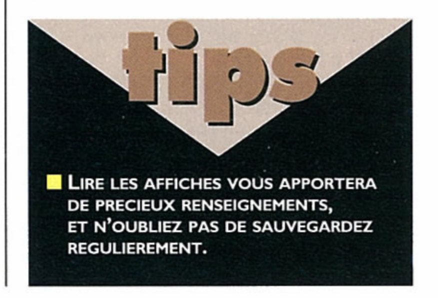
–
Quelques bugs d'affichage
Une certaine lenteur dans les déplacements des personnages

TECHNIQUE 60



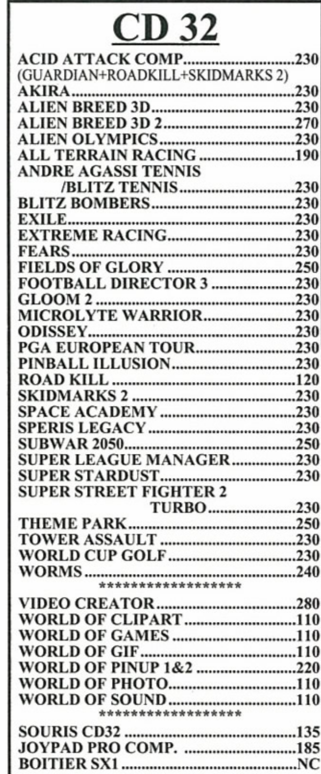
L'entrée de la ville fantôme.


Alors, Monsieur Carnby, on joue au pendu ?



■ LIRE LES AFFICHES VOUS APPORTERA DE PRECIEUX RENSEIGNEMENTS, ET N'OUBLIEZ PAS DE SAUVEGARDEZ REGULIEREMENT.

JESSICO



CD ROM

A10 2.0 SILENT THUNDER NF........325
AH64D LONGBOW........390
ABUSE........335
ACTUA SOCCER........275
ALBION VF........370
ALIEN VIRUS........330
ALONE TRILOGY VF........350
ANGEL DEVOID........275
ANVIL OF DAWN........320
ARC OF DOOM........250
ARMOURED FIST 2.0........360
ASSAULT RIGGS NF........305
BATTLE GROUND ARDENNES........370
BERMUDA SYNDROME........375
BIOFORGE GOLD........NC
BRAINDEAD 13 VF........320
BURRIED IN TIME VF........295
CAESAR 2........320
CHEWY ESCAPE FROM FIVE........370
CHRONO MASTER........290
CHINA DOLLS........150
CIV 2........360
CIVILISATION NETWORK VF........315
CONGO........335
CONQUEROR AD 1086........250
CONQUEROR AD 1086 VF........320
CYBERMAGE/DARK AWAKENING........360
D +CD MUSIQUE GORE........335
DAGGER FALL:ARENA 2........NC
DAWN PATROL HEAD TO HEAD........185
DESCENT 2........400
DESTRUCTION DERBY NF........305
DO KUY SEI LYCEENNE........NC
DUKE NUKEM 3D VF........300
DUNGEON KEEPER........395
EARTH SIEGE 2/SKYFORCE........315
EARTH WORM JIM 1 & 2........290
F1 GRAND PRIX 2 VF........375
FADE TO BLACK........389
FATAL RACING........255
GABRIEL KNIGHT 2........400
GUIGNOLS DE L'INFO VF........400
HEART OF DARKNESS........340
HEROES OF MIGHT & MAGIC VF........365
INDY CAR 2 NF........250
IRON ANGEL........365
JETFIGHTER 3 VF........370
KLICK & PLAYVF........358
LORDS OF MIDNIGHT VF........375
MECHAWARRIOR 2 DATA........185
MECHAWARRIOR 2 ADD ON........135
METAL MARINES........270
MONOPOLY........275
MORTAL KOMBAT 3........270
NBA 96........400
PANZER GENERAL 2........370
PIT FALL NF WIN95........375
PSYCHIC DETECTIVE........345
REBEL ASSAULT 2 VF........355
RED GHOST VF........335
RIDDLE OF MASTER LU VF........328
RISE 2 VF........335
SCREAMER........230
SEPARATION ANXIETY VF........335
SHELLSHOCK NF........300
SHIVERS VF........350
SHOCKWAVE ASSAULT WIN95........NC
SILENT STEEL........350
SIM CLASSICS 1........310
SIM CLASSICS 2........310
SIM ISLE........320
SPACE HULK VOTBA WIN95........375
SU 27 VF........360
TERMINATOR/FUTURE SHOCK........320
TFX EUROFIGHTER........350
THE DARK EYE VF........370
THE DIG VF........400
TIE FIGHTER COLLECTOR........380
T MEK........280
TOP GUN........355
TORIN S PASSAGE VF........370
URBAN RUNNER/LOST IN TOWN VF........410
WARCRAFT NF........277
WARCRAFT 2 VF........375
WARHAMMER WIN95........375
WING COMMANDER 4 VF........400
X WING COLLECTION........328
Z VF........275

COLLECTION MICROSOFT

FLIGHT SIMULATOR 5.1........400
EUROPE 1........230
LE MONDE DES AVIONS........270
TOWER........400
FLIGHTSHOP........350
AIRBUS COLLECTION........205
BOEING COLLECTION........205
FURY 3........270
GOLF 2.0........270

****

ART GALLERY........270
BUS MAGIQUE/CORPS HUMAIN........270
CINEMANIA 96........270
ENCARTA 96........615
LES CIVILISATIONS ANTIQUES........270
MON ATELIER DE CINEMA 3D........270

CD CULTURELS

1848-1914 TOUTE UNE HISTOIRE........400
ATLAS DE L'EUROPE........310
CHATEAU DE LA LOIRE........395
CONQUETE DE L HISTOIRE........355
DICTIONNAIRE DES PRENOMS........215
FOU DE FOOT........215
GEOTUTEUR EUROPE........215
HISTOIRE DE LA LITTERATURE........355
L'AVIATION........395
LE MONDE DES VINS DE BORDEAUX........425
MON PREMIER TOUR DU MONDE........260
PAUL ELUARD 101 POEMES........290
TERRASSES & JARDINS........250
WORLD ATLAS........405

COLLECTION ART

GALLERIE UFFIZI........250
GAUDI........380
L'ART DU 20EME SIECLE........400
L'ART ROMAN........345
LA RESTAURATION D'ART........250
LE CINEMA DES LUMIERES........345
LE LOUVRE........370
MICHEL ANGE........370
MOI, PAUL CEZANNE........320
MUSEE D'ORSAY........370
SERINDE........345
TRESORS DE LA RUSSIE........225
UNE PASSION POUR L'ART........360
VELASQUEZ........370

COLLECTION ENCYCLOPEDIE

1996 GROLIER........315
DICTIONNAIRE DE LA LANGUE FRANCAISE........280
DICTIONNAIRE HACHETTE........625
HARRAP'S SHORTER........NC
LAROUSSE MULTIMEDIA........725
LA MUSIQUE........495
LE CORPS HUMAIN........535
LES SCIENCES........535

COLLECTION DISNEY

ATELIER DE JEUX ALADDIN........429
LIVRE ANIME INTERACTIF ROI LION........429
STUDIO IMPRESSION ROI LION........329
STUDIO IMPRESSION MICKEY........329
SCENES DE FILMS ROI LION........229
SCENES DE FILMS MICKEY........229

ACCESSOIRES
MULTIMEDIA

MAXI KIT CDROM 6X+JEUX........2250
MAXI SOUND CD 32 4X........2250
MAXI SOUND CD 32 6X........2990
MAXI SOUND 32 WAVE FX........800
MAXI SOUND KORG WAVE 32........1130
MAXI RADIO FM........340
ENCEINTES 80 WATT MAXI........330
ENCEINTES LABTEC CS800........299

DIVERS PC

PILOT TRACK BALL PC........305
SOURIS........70
DOUBLEUR DE JOYSTICK........90
BOITIER CDROM........35
BOITIER CDROM DBLE CAPACITE........50
BOITIER POSSO 3.5" 150........139
ETIQUETTES 3.5" X100........40

JOYSTICKS PC

CH PEDALIER........500
PRO PEDALIER........850
CH THROTTLE........750
PRO THROTTLE........850
FLIGHT STICK........240
FLIGHT STICK PRO........440
F16 FLIGHTSTICK........450
F16 COMBATSTICK........650
F16 FIGHTERSTICK........860
JETSTICK........200
VIRTUAL PILOT........630
VIRTUAL PRO PILOT........850
JOYPAD QF5........139
JOYPAD PRO COMPETITION........180

CDROM ADULTES

BIKES & BABES........215
DANGEROUS CURVES........215
DIVA X........315
LA VILLA........320
LES FILLES DE ALDO BERGMAN........170
LES FILLES DE MIKE ANCHER........170
NIPPON OBSESSION........249
TABATHA CASH INETRACTIVE........325

VIDEO ADULTE MPEG

COMI X........199
GIRLS WILL BE GIRLS........140
HOT LOVE........140
LADIES OF PASSION........140
LES FOLIES DE TABATHA........199
SILVER ELEGANCE........239
SPECIALITES RARES 1 OU 2........199

PC

3RD REICH........300
ACTUA SOCCER........240
ALADDIN........220
BC RACERS........120
BLITZ BOMBERS........200
BUREAU 13........120
CHAMPIONSHIP MANAGER 2........280
CITADEL........280
CIVILISATION NETWORK........285
F14 FLEET DEFENDER VF........150
FALCON 3.0 VF........150
FATAL RACING........240
HARPOON 2.0........230
HARPOON SCENARIO EDITOR........190
HEXEN (HERETIC 2)........300
HIRED GUNS........99
IRON ANGEL........300
METAL MARINES........270
PLAYER MANAGER 2........150
PREMIER MANAGER 3 DELUXE........220
RAILROAD TYCOON VF........150
REUNION........119
ROAD WARRIOR........270
SAM AND MAX VO........100
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96........235
SIM CLASSICS 2........225
SIMON SORCERER 2 WIN 95........300
TACTICAL MANAGER........240
ULTIMATE SOCCER MANAGER........295
WACKY WHEELS........90
WORMS........275
XMAS LEMMINGS........99
X WING........150

CD ROM BUDGET

7TH GUEST........99
ACES OVER EUROPE........99
BUREAU 13........99
CAESAR 1........99
CANNON FODDER 2........99
COMPLETE ULTIMA CLASSIC........99
CONSPIRACY........99
GOBBLINS 3........99
HELL........99
KYRANDIA 2/HAND OF FATE........99
LOST IN TIME........99
NHL HOCKEY CLASSIC........99
NOCTROPOLIS CLASSIC........99
PGA TOUR GOLF CLASSIC........99
QUARANTINE........99
SPACE HULK........99
STAR CRUSADER........99
STAR TREK........99
SYNDICATE +........99
SYSTEM SHOCK CLASSIC........99
UNDER A KILLING MOON........169
UNDERWORLD 1+2 CLASSIC........99
WING ARMADA CLASSIC........99

AMIGA BUDGET

A320 NORTH AMERICAN........120
ARCADE POOL........120
BATTLE OF BRITAIN/F16........120
BABY JOE........120
BODY BLOWS........120
CANNON DODDER........120
COOL SPOT........120
CYBERPUNK........120
DARMERE........120
D DAY........120
ENTITY........120
EXCELLENT GAMES........120
GOLDEN EAGLE........120
GREAT COURTS 2........120
HEIMDALL 2........120
HOOK........120
K240........120
LEGACY OF SORASIL........120
LION HEART........120
LOST VIKKINGS........120
LOTUS TRILOGY........120
MIG29 SUPER FULCRUM........129
OM SUPER FOOTBALL........120
QUATRO FIGHTER V3........120
RISE OF THE ROBOTS........120
SCRABBLE DELUXE........120
SENSIBLE SOCCER 92/93........120
SOCCER KID........120
STARDUST........120
TENNIS CUP 2........120
TERMINATOR 2........120

ACTION REPLAY

PC V4.x........440 F
AMIGA 1200........470 F

GENERER DES ASTUCES, SAISIR DES BANDES SONORES, RECUPERER DES IMAGES ....
TOUT EST POSSIBLE !!!
MANUEL EN FRANCAIS!!!

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMPIL.........225
(GUARDIAN/ROADKILL/SKIDMARKS 2)
ALADDIN........225
ALIEN BREED 3D........225
ALIEN BREED 3D 2........260
ANDRE AGASSI TENNIS /BLITZ TENNIS........225
ATROPHY........225
BANSHEE........120
BLITZ BOMBERS........225
BREATHLESS........250
BRIAN THE LION........120
CHAOS ENGINE........120
COALA........220
DUNGEON MASTER 2 VF........280
EXILE........225
EXTREME RACING........225
FEARS........225
FIFA........150
GLOOM DELUXE........225
GLOOM DATA DISK........150
LORD OF REALMS VF........235
MICROLYTE WARRIOR........225
OSCAR........99
PLAYER MANAGER 2 EXT........185
PINBALL MANIA........225
POLE POSITION........225
ROI LION........225
SECOND SAMURAI........120
SHADOW FIGHTER........150
SIM CITY 2000........150
SIM LIFE........99
STAR CRUSADER........225
STAR FIGHTER........225
SPERIS LEGACY........225
SUBWAR 2050........150
SUPER STARDUST........225
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO........250
THEME PARK........150
TOWER ASSAULT........220
TOWER OF SOULS........225
UFO........150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF........225
WATCH TOWER........225
XP8........225

JEUX AG

ALIEN OLYMPICS........220
ALL TERRAIN RACING........180
ANDRE AGASSI TENNIS BLITZ TENNIS........220
BATTLE ISLE 93 VF........280
BOWLING KIN PIN........150
BREACH 3........250
CANNON FODDER 2........225
CHAMPIONSHIP MANAGER 2........220
CITADEL........220
CIVILISATION........150
COLONISATION........250
DAWN PATROL........250
DUNE 2........150
FRONTIER ELITE 2........220
F1 GRAND PRIX........150
FIELDS OF GLORY........150
FOOTBALL DIRECTOR 3........220
INDY LAST CRUSADE........120
INDY 4 FATE OF ATLANTIS........150
INDY 500........150
MICROPROSE GOLF........180
NIPPON SAFES VF........120
ODISSEY........220
OVERLORD........231
PLAYER MANAGER 2........180
POLE POSITION........220
PREMIER MANAGER 3 DELUXE........220
PRIMAL RAGE........220
RUGBY LEAGUE BOSS........150
SENSIBLE GOLF........220
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96........220
SETTLERS VF........250
SEVEN SWORD OF MENDOR........250
SHADOW FIGHTER........150
SIM LIFE VF (1.5 MO WB1.3)........99
SKIDMARKS 2........230
SKIDMARKS 2 DATA........130
SPACE ACADEMY........220
SYNDICATE........150
TACTICAL MANAGER 2........220
THEME PARK........250
TOWER ASSAULT........220
TRAITOR........150
ULTIMATE SOCCER MANAGER VF........220
ULTIMATE SOCCER MANAGER DATA........150
WORLD CLASS RUGBY 95........150
WORMS........235
ZEEWOLF 2........280

CD 32

ACID ATTACK COMP........230
(GUARDIAN+ROADKILL+SKIDMARKS 2)
AKIRA........230
ALIEN BREED 3D........230
ALIEN BREED 3D 2........270
ALIEN OLYMPICS........230
ALL TERRAIN RACING........190
ANDRE AGASSI TENNIS /BLITZ TENNIS........230
BLITZ BOMBERS........230
EXILE........230
EXTREME RACING........230
FEARS........230
FIELDS OF GLORY........250
FOOTBALL DIRECTOR 3........230
GLOOM 2........230
MICROLYTE WARRIOR........230
ODISSEY........230
PGA EUROPEAN TOUR........230
PINBALL ILLUSION........230
ROAD KILL........120
SKIDMARKS 2........230
SPACE ACADEMY........230
SPERIS LEGACY........230
SUBWAR 2050........250
SUPER LEAGUE MANAGER........230
SUPER STARDUST........230
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO........230
THEME PARK........250
TOWER ASSAULT........230
WORLD CUP GOLF........230
WORMS........240

****

VIDEO CREATOR........280
WORLD OF CLIPART........110
WORLD OF GAMES........110
WORLD OF GIF........110
WORLD OF PINUP 1&2........220
WORLD OF PHOTO........110
WORLD OF SOUND........110

****

SOURIS CD32........135
JOYPAD PRO COMP.........185
BOITIER SX1........NC

ACCESSOIRES
AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200........470
EXT 1 MO A600........390
EXT 1 MO A600 + HORL........460
EXT 0 MO A1200 + HORL.........720
BARETTE 1,2,4,8 MO A1200........NC
EXT 1MO A1200........1110
EXT 4 MO A1200........2180
LECT. INTERNE HAUTE DENSITE........870
LECT. EXTERNE HAUTE DENSITE........950
LECTEUR CDROM 2X IDE ATAPI........1490
LECTEUR CDROM 4X IDE ATAPI........1990
DISQUE DUR INTERNE 120 MO........NC

DIVERS AMIGA

CONTROL. DD AMIQUEST........435
ADAPTATEUR 4 JOY........100
ALIMENTATION........356
BOITIER 50 DSK........59
DISK 3.5" DFDD........35
DISK 3.5" DFHD........40
ETIQUETTES 3.5" X100........40
EXT 512K A500........220
EXT 512K A500 + HORL........280
EXT 1 MO A500+........375
INTERFACE MIDI 3+1+CABLES........199
LECT. INTERNE DOUBLE DENSITE........390
LECT. EXTERNE DOUBLE DENSITE 470
DISK NETTOYAGE 3.5"........50
MICRO KIT NETTOYAGE........110
MODEM 14400 BAUD........1390
MODEM 28800 BAUD........2390
SCANNER A MAIN N&B........890
SCANNER A MAIN COULEUR........1990
SOURIS........135
TRACK BALL........380

JOYSTICKS AMIGA

JOYPAD PRO A1200/CD32........185
KONIX SPEEDKING........95
KONIX SPEED. AUTOFIRE........100
KONIX NAVIGATOR........115
QJ SUPERBOARD........135
QJ JETFIGHTER........100

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1 — **36 15 JESSICO** — **☎ 93.84.84.98**

EXPEDITION: COLISSIMO — **FAX 93 84 20 30**

TITRES	Qte	Prix	Montant

❑ JE JOINS UN CHEQUE OU MANDAT LETTRE 02/03
❑ JE PAIE A RECEPTION AU FACTEUR (RESERVE AUX CLIENTS)
❑ JE PAIE PAR CARTE BLEUE ET JE COMPLETE LA LIGNE CI-DESSOUS

CB ____-____-____-____ Exp . . / . .

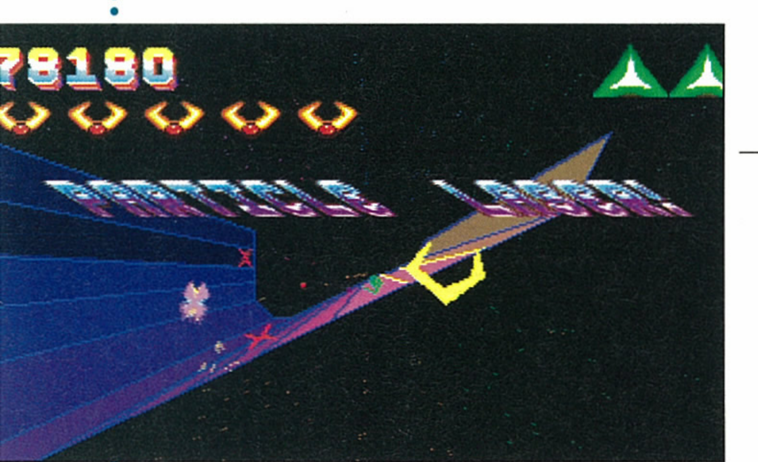
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
C. P. ______ VILLE ....
TEL : .... SIGNATURE:

VOTRE ORDINATEUR(Configuration Complète):

S / Total	
Port	
Total	

PORT		
	LOGICIELS, JEUX	30 F
	IMPRIMANTES, CONSOLES	60 F
	ORDINATEURS	90 F

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F
EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB
EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 30F



Tempest 2000

PC CD-ROM

Ouragan nostalgique

Devinez quoi ? Atari vient de sortir un nouveau soft...Joust 3604 ? Pong 4800 ? Klax 24 ? Attack Of The Australian's Mutant Camels Mururoa Gold Edition 6012 ?

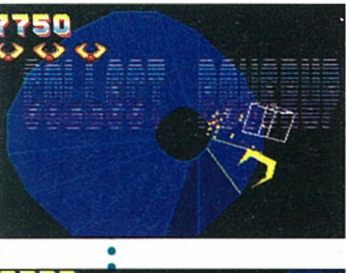
COOLI

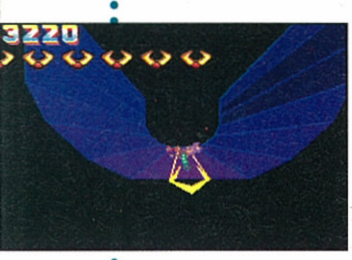
Perdu, c'est Tempest 2000 et c'est carrément le même que sur Jaguar : gestion de l'affichage de dix traits en temps réel (simultanément SVP, et pas du trait de chez Finaud & Co, en plus long, genre une bonne centaine de pixels chacun gérés indépendamment, le tout sans coprocesseurs graphiques spécialisés, et ce même sur un 21 pouces), et tout et tout. Bref, vous l'aurez compris, difficile de pouvoir faire autant de réchauffé que la boîte de Jack ! Tester ce jeu n'est pas des plus simple, car il ouvre un débat.
Aucun doute, techniquement, un bon auteur de shareware pourrait faire la même chose. Cependant le jeu en lui-même est vraiment excellent. Si vous cherchez un moyen de vous détendre sans trop vous prendre la tête, aucun doute ce soft est fait pour vous. Seulement voilà, nous sommes en 1996 et il semblerait que le marché du jeu ait sensiblement évolué (deux fois rien) depuis 1981 (enfin, moi c'est ce qu'on m'a dit). Le départ de la problématique est donc posé : un jeu génial (car ce soft est top) qui n'utilise pas toutes les ressources actuelles de nos ordis vaut-il mieux qu'une daube interactive tellement dégoulinante de séquences 3DS que ça en est écœurant ?

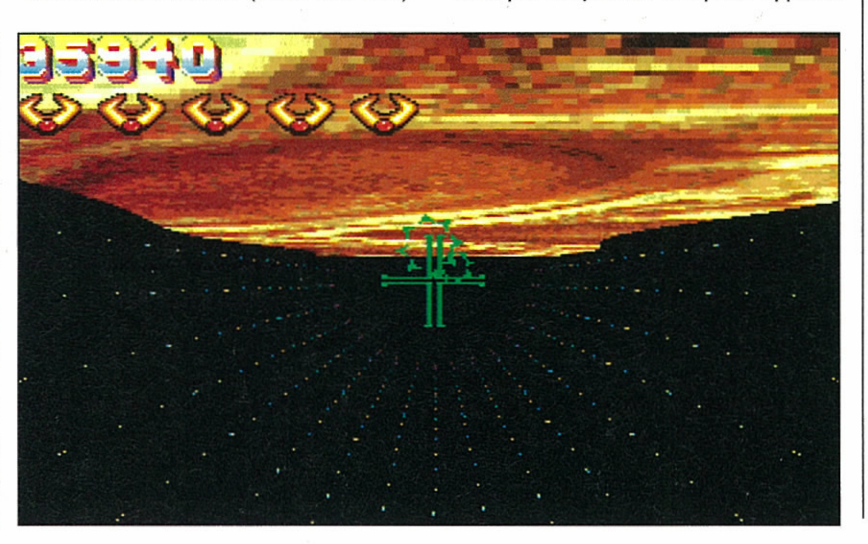


Dilemme moderne

Ma réponse, comme la vôtre (je l'espère), sera sans aucun doute "oui". Mais, le problème est de savoir à quel prix ? En fait, c'est sur ce choix que vous aurez à vous pencher lorsque vous croiserez la jaquette de ce jeu dans un grand magasin. Même si vous êtes le plus forcené nostalgique de la console Vectrex, une rapide comparaison par rapport aux productions actuelles risque tout de même de semer le doute dans votre esprit. Mais après tout, ne sommes-nous pas des joueurs ? Le plaisir apporté par un soft ne vaut-il pas le coup de faire abstraction des spécifications techniques ? Personnellement je le pense, et si vous êtes du même avis, n'hésitez pas, Tempest 2000 est grandiose ! Et puis, je suis un peu dur avec le soft d'Atari, puisqu'en plus de retrouver la mouture originale de Tempest, le 2000 se justifie par l'apport de textures (hmm !) et par des modifs du jeu.
Si le principe ne change pas, des bonus sont apparus. Vous pourrez ainsi disposer d'un droïde pour détruire les vagues d'ennemis qui foncent sur vous, etc. Bref, c'est de l'arcade pure et dure et il n'y a pas mieux de temps en temps pour se vider la tête. Le tout est renforcé par une très belle musique techno jouée directement depuis le CD. Enfin, vous pourrez également jouer à deux grâce à un mode "duel" via null-modem. En ce qui concerne le jeu donc, Tempest a largement fait ses preuves, et cette conversion PC est fort réussie avec une ambiance soutenue. C'est rapide, bien animé, mais bon, vous voyez à quoi on en revient : il reste ce problème que j'ai évoqué auparavant.







EDITEUR : Atari Interactive • GENRE : Arcade • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft 48 18 50 00 • NBRE DE JOUEURS : 1 ou 2 • CONFIG MINI : 386DX40, 2 Mo Ram

Tempest 2000 est excellent et carrément le même que sous Jaguar. Que les fans d'arcade peu frileux au niveau du portefeuille n'hésitent pas. Quant aux autres, ils trouveront que ce soft sent le réchauffé, et pour le même prix ils préféreront s'extasier sur des nouveautés mieux desservies techniquement. On ne peut pas leur donner tout à fait tort.

C'est super !

Ouaih !!



McKenzy & Co

PC CD-ROM

Alice in Ploucland

Draguer les mecs les plus canons du collège avec ta copine Elisabeth, ça te botte ? McKenzy&Co, un soap interactif pour gamines un peu nunuches, ou pervers psychotiques profonds.

Par miracle, cette légende ne contient aucun mot grossier.



Smack





Monsieur Pomme de Terre

Il faut que je rentre dans le trip... faut que je me détende... il faut que je sois très fort et que je teste ce jeu, mais c'est dur, parce que McKenzy&Co est un soft pour petite adolescente américaine de treize ans. Le genre de gamine à confier à son journal intime, en rougissant, que cette nuit encore, elle a rêvé de Steven, ou encore que dans la vie il n'y a que deux sortes de noirs, ceux du Cosby Show et ceux qui meurent au début du film. Pour y arriver, il faut d'abord que je me relaxe complètement... je fais le vide... voilà... je me sens bien... détendu... je me rase les jambes, j'enfile une mini-jupe, j'oublie que mon prénom, c'est Raoul...

Je deviens la petite Kim !

Cher journal intime, aujourd'hui, mon daddy m'a fait un super cadeau ; je lui avais demandé de m'offrir Poppy le poney magique, mais comme il ne l'a pas trouvé, il m'a acheté McKenzy&Co... c'est ma copine Iansolo qui va être folle de jalousie... J'ouvre l'énorme boîte de McKenzy&Co, et déjà je suis toute excitée... que de trésors, que de cadeaux. Le jeu fait cinq CD et en plus, il y en a un sixième avec tous les groupes que j'aime. En fait, je ne les connais pas, mais rien qu'à leur nom "Poet" et "Cool Note", je sens d'avance que je vais les adorer. Une petite carte postale rose accompagnée d'un pin's me met en garde contre le cancer du sein, mais moi, vu ce qui remplit mon soutien-gorge, tout ce que je risque d'attraper c'est un kyste en coton. Comme c'est adorable, il y a aussi un petit rouge à lèvres et un manuel qui guidera mes premiers pas dans l'univers du maquillage...

Le plus mignon, c'est Steven !

Mince, je sors du trip. J'ai envie d'une bière, mon body me gratte sous les bras et il est trop serré. Je flippe que ma mère entre dans ma chambre et me trouve à fouiller dans ses produits de beauté. Tout ça vire au sordide. Quand même, c'est pas si facile de se mettre un soutien-



gorge. Oh mais, qu'est-ce que je vois ? Waouw ! *Canons, ces garçons sur le manuel ! Le but du jeu, c'est de sortir avec celui que je préfère. Le plus mignon, c'est de loin Steven et mes copines (surtout Moulinex) elles flashent toutes sur lui, mais moi c'est Brett qui me fait complètement craquer. Brett, son truc c'est le base-ball, mais c'est aussi un vrai cow-boy. Allez, j'entre le CD de démarrage : ça tourne sous Windows et ça s'installe super facilement. Je me retrouve au collège McKenzy ! J'y rencontre tous mes nouveaux amis : Brandon (ténébreux et craquant), Steven (super canon mais un peu trop dragueur), Derrick (qu'est-ce qu'il est marrant !) et puis Brett... Aaah... Brett...*

La dépression me guette

Brett. La tronche qu'il se paye ! Je peux pas me taper ça, il ressemble à un germe de soja avec un grand chapeau noir. C'est pas possible, il faut absolument que j'en parle à ma copine Elisabeth. Le problème, c'est que ça sort du script qui était prévu et il faut que je change trois fois de suite de CD. Tant pis, ce soir j'irai tout seul en boîte pour allumer Steven.

Cher journal intime. Hier soir, il m'est arrivé une histoire très embarrassante. Je suis allée toute seule en boîte, mais ils n'ont pas voulu me laisser entrer, alors je suis rentrée à la maison et quand je suis passée devant mon miroir, je me suis rendue compte que J'ÉTAIS SORTIE EN SLIP ! Tout s'explique. Aujourd'hui, je vais travailler pour me faire un peu d'argent de poche, réviser mes cours, et faire du shopping.

En plus du bête soap interactif qui pose une question toutes les heures à laquelle on doit répondre par : "Yes", "No" ou "I don't know because of my Alzheimer disease", le soft inclut quelques petits jeux : un Tétris d'une laideur lovecraftienne quand on révise les maths, un truc genre "Le Juste Prix" quand on vend des chaussures pour se faire de l'argent de poche, un atroce Space Invader quand on révise la bio, etc. Au total, ça nous donne un soft aussi interactif que l'interrupteur du lampadaire de mon salon. L'interface est tout de même bien réalisée, si ce n'est le nombre hallucinant de fois où il faut changer de CD. Mais voilà que le pire arrive : ma mère vient d'entrer dans ma chambre. Elle exige des explications "Tu me caches des choses, Raoul, tu sais que tu peux tout me dire... qu'as-tu fait avec mes collants noirs ?". *La meilleure parade dans ce genre de circonstance : me mettre en position du fœtus et sangloter en mangeant du chocolat. Euh non, pas de chocolat, la semaine prochaine je vais à la piscine avec Steven. Ah zut alors, j'ai une mine affreuse !*

GENRE : Jeu de drague interactive • EDITEUR : American Laser Games, Inc. • NON DISTRIBUÉ • NOTICE TEXTES ET VOIX : VO • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIG. MINI : 486 DX2 Windows

tips

■ TIPS TECHNIQUE :
AU VU DU NOMBRE ASTRONOMIQUE DE FOIS OU IL FAUT CHANGER DE DISQUE, L'ACHAT D'UN LECTEUR 7 CD S'IMPOSE. RÉFÉREZ-VOUS À LA NIOUZE "20 KILOS DE CD".

■ TIPS JEU :
TOUJOURS RÉPONDRE "OUI" AUX QUESTIONS QUE TE POSE ELISABETH, TA MEILLEURE COPINE. DE TOUTES FAÇONS, C'EST LE SEUL MOT QU'ELLE COMPRENNE.
NE PAS OUBLIER DE TE MAQUILLER AVANT DE RETROUVER BRETT LE COW-BOY À LA CAFÉTERIA, SINON IL RISQUE DE TE CONFONDRE AVEC UNE VACHE.

INTERET 10

+
Mon psychiatre a beaucoup ri
Un assez bon boulot sous Director

-
Les changements de CD
L'interactivité
Ma greffe de seins fait un rejet

TECHNIQUE 70

SEXE 0

REMARQUES

Complètement inattendu dans un produit pareil : la séquence de présentation est un plan séquence de cinq bonnes minutes réalisé à la manière de Scorcese, avec un talent extraordinaire.

Canons !

Votre fille, sœur, petite amie a tout juste treize ans ? Elle est complètement demeurée, mais parle couramment l'anglais ? N'hésitez pas une seconde et achetez-lui ce soft.

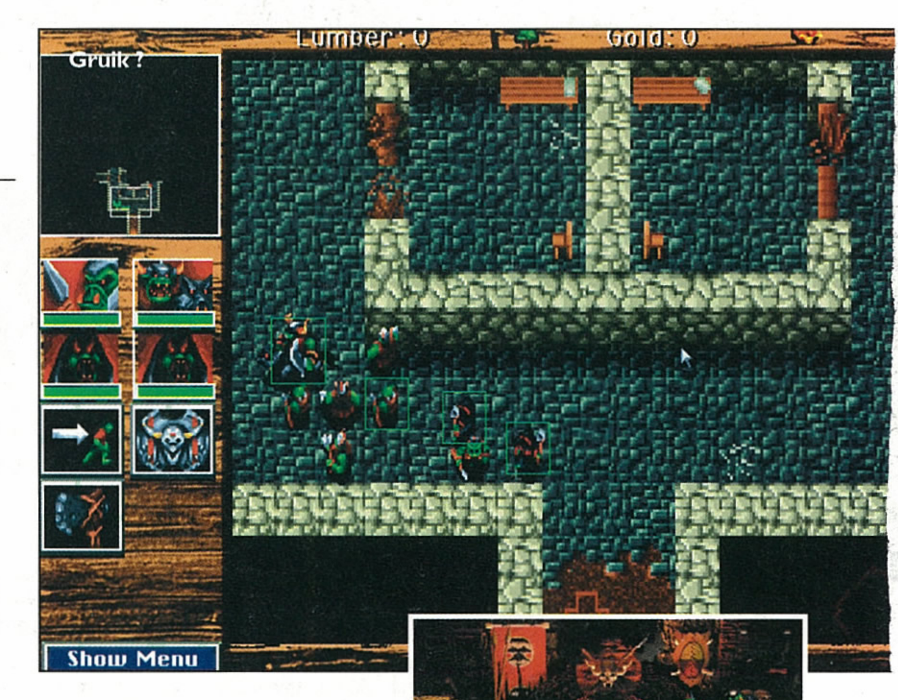


Warcraft
Humans vs Orcs

MAC CD-ROM

Apprenez à jouer de l'Orc

On avait eu la démo il y a quelques temps et on attendait ce jeu avec impatience. Warcraft est enfin disponible. Une excuse de plus pour passer de longues heures devant son Mac.



INTERET 85



Bruitages sympatiques
Jeu en réseau
Interface simple et efficace
Possibilité de créer un scénario sur mesure

–

Impossible de redimensionner la fenêtre de jeu.
On ne peut pas déplacer plus de quatre personnages à la fois.

TECHNIQUE 85

TIBÉRIUS

Bienvenue au charmant royaume d'Azeroth. Enfin, ce serait le cas s'il n'y avait pas en permanence une guerre opposant les Humains aux Orcs. D'ailleurs, si ça n'était pas le cas, ce jeu n'aurait pas lieu d'être ! Le sujet de leurs querelles n'a que peu d'importance, voyons plutôt comment y prendre part.

Tout d'abord, vous pouvez choisir votre camp. Vous pouvez donc diriger les valeureux humains, sur des terres fertiles et verdoyantes, ou les stupides Orcs dans des marais glauques. Douze scénarios sont disponibles pour chacune des deux campagnes, mais les stratégies diffèrent complètement. Il vaut mieux commencer avec les humains qui sont en général plus efficaces et les clercs qui disposent de sorts puissants, notamment la possibilité de soigner les blessés. Au départ, vous disposez de quelques hommes, et il va falloir les faire travailler pour qu'ils construisent de nouveaux bâtiments. Bien sûr, pour cela il faut des ressources. Elles sont au nombre de deux : le bois et l'or. En fait, ce sont les paysans (ou les péons chez les orcs) qui sont chargés de cette tâche. Pendant ce temps-là, vous allez pouvoir explorer les environs. La carte se dévoile au fur et à mesure, et les mauvaises rencontres sont courantes.

Attention donc de ne pas laisser vos paysans sans défenses. Ensuite, votre colonie produira de nouveaux hommes : des combattants (archers, chevaliers, et même des catapultes...), mais également des ecclésiastiques et des magiciens, tous deux possédant des pouvoirs très efficaces et bien utiles. Bien sûr cela diffère d'un scénario à un autre, et certaines missions consistent uniquement à attaquer l'ennemi.
Les Orcs possèdent plus ou moins l'équivalent de ce qui existe chez les humains, mais avec des capacités un peu différentes. L'interface du jeu est relativement simple : vous sélectionnez un élément (personnage ou bâtiment), et une palette d'icônes s'affiche avec les différentes actions possibles pour la sélection. Vous disposez d'une vue réduite du territoire, et d'une vue zoomée de l'endroit en cours. Malheureusement, il n'est pas possible de redimensionner ces différentes fenêtres comme dans Colonization par exemple.

Autre petit reproche, l'impossibilité de sélectionner plus de quatre personnages en même temps. Cela oblige, lors de gros mouvements de troupes, à s'y prendre en plusieurs fois. Enfin il est possible de jouer en réseau ou par modem, y compris avec un adversaire sur PC. Les bruitages sont assez sympathiques, et à chaque fois que vous sélectionnez un personnage, il vous répond. À noter que la musique est de qualité CD, puisque c'est le système des pistes audios qui a été utilisé.

EDITEUR : Blizzard • **CONFIGURATION** : 68040, Moniteur 13" en 256 couleurs, CD 2x, 8 Mo de Ram, moins d'1Mo de disque pour l'installation minimale, environ 100 Mo pour l'installation totale. Optimisé PowerMac.

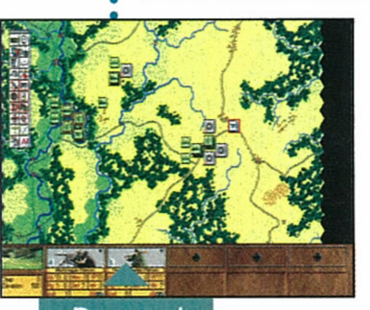
Warcraft est un très bon jeu de stratégie, mais on aurait aimé un peu plus de scénarios, car on a vite fait d'épuiser ceux qui sont fournis.



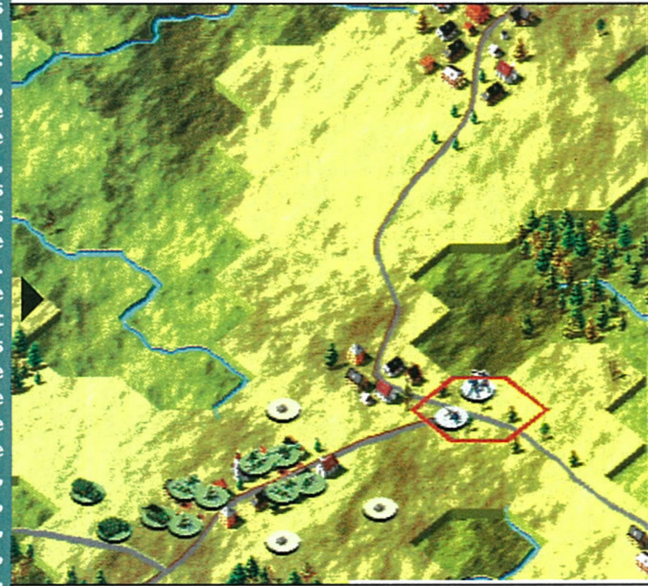
Le terrain est présenté au fur et à mesure des scénarios.

Battleground Ardennes

PC CD-Rom sous Windows



Décembre 44, l'ultime offensive





Deux modes de visualisation sont proposés : 2D ou 3D, mais le soft ne propose que deux échelles, c'est un des seuls reproches que je lui ferai. Tout marche exactement comme dans un wargame sur table (système de pile, phase défensive, offensive, assaut, déplacements, etc.).

Si vous le permettez, on va causer sérieusement cinq minutes. Des softs comme Battleground Ardennes, j'en ai pas vus beaucoup. Vous voulez un wargame ? En voilà un vrai, un pur de dur, qui prend le meilleur des jeux de plateaux, et y ajoute le meilleur de ce que peut apporter un ordinateur.

Monsieur Pomme de Terre

Une page ! Je n'ai qu'une page pour vous dire tout le bien que je pense de ce soft ! Quelle misère ! Bon, je vais arrêter de me plaindre parce que ça me fait encore perdre de la place. Battleground Ardennes est un wargame merveilleusement bien réalisé d'un bout à l'autre. Dès l'installation, c'est le pied : il n'y a pas d'installation. Ça tourne sous Windows (version 3.1 ou ultérieure), ça marche, ça ne pollue pas tous vos disques; il suffit d'une partie sauvegardée, et le reste tourne sur le CD. Un bonheur ! L'interface est particulièrement bien soignée et s'adresse précisément aux puristes du wargame, à vous qui avez pesté mille fois contre ces pions qui refusent de coller aux doigts, ou qui, une fois attrapés précautionneusement, refusent finalement de s'en décoller ; à ceux qui ont été obligés d'interrompre une partie de 60 heures parce que leur mère avait besoin de la table du salon pour repasser le linge. (Les mères ne comprennent vraiment rien à rien aux wargames !), bref, à vous.

Conçu pour jouer seul ou à deux (en double aveugle sur le même ordinateur, en réseau ou encore par modem), Battleground Ardennes propose un système d'intelligence artificielle qui, pour une fois, ne simule pas l'intelligence d'un pingouin, mais bien celle d'un général qui en a vu d'autres. Mieux encore, vous pouvez passer la main à l'ordinateur pour qu'il se charge de certaines séquences fastidieuses (faire avancer un convoi, acheminer des renforts jusqu'au front, etc.). Au total, l'interface propose jusqu'à quatre niveaux de simulation, qui vont de l'automatique (vous fumez un cigare et l'ordinateur se charge de tout) jusqu'au manuel où vous vous chargez de tout. Bien entendu, vous pouvez reprendre la main à tout moment, ou revenir en arrière si l'ordinateur a pris une décision qui vous semble stupide. Deux visions du terrain sont proposées, l'une en 2D, l'autre en 3D. Les deux sont belles et lisibles, c'est juste une question de goût. Bon, juste histoire de dire un peu de mal, le soft est un peu lent, et si vous comptez y jouer sur un 486 DX 33, prévoyez l'achat d'un bon bouquin pour les temps de chargement. Rien d'autre à signaler, ce soft est une merveille.

GENRE : Wargame • EDITEUR : Empire • DISTRIBUTEUR: Ubi Soft • TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX en VF, 1 à 2 joueurs, 486 DX66 (et beaucoup de patience).



INTERET 90

+ Une I.A. parfaite.

– Totalement incompréhensible pour les débutants. Deux échelles de zoom seulement, c'est dommage.

TECHNIQUE 85

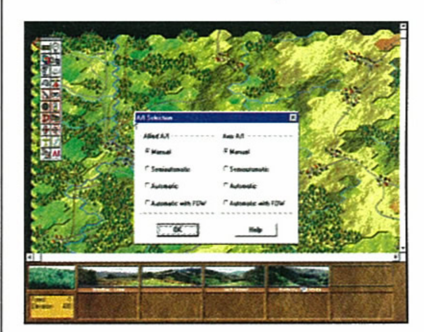




Des séquences cinématiques ponctuent le soft.



Vingt scénarios retracent l'ultime offensive de l'Axe en Ardennes, du 19 décembre 1944 au 2 janvier 1945.



Quatre échelles de décision sont proposées. Si vous ne voulez pas vous occuper de certaines phases fastidieuses, l'ordinateur s'en occupera.



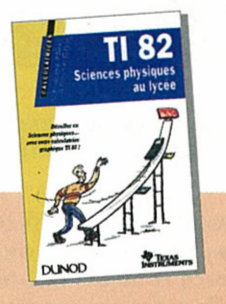
■ Il est indispensable d'apprendre à utiliser la barre d'outils ou les abréviations clavier.

Un CD qui s'adresse aux puristes qui en ont marre de se battre contre des griffons ridicules ou des chars de l'espace aux missiles plasma ; Battleground Ardennes est un Wargame qui ne se moque pas de nous.

Dès la rentrée, étonnez vos parents



Découvrez tout sur la programmation de votre calculatrice graphique Texas Instruments



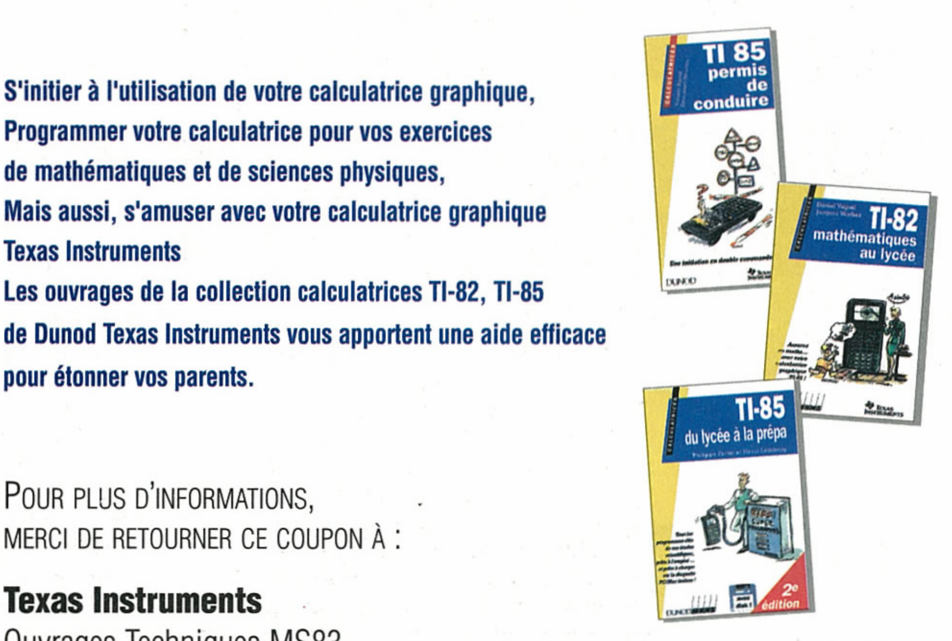
NOUVEAU :

TI-82 : sciences physiques au lycée.

Cet ouvrage explique, à l'aide d'exemples tirés des nouveaux programmes de Seconde, Première et Terminale, comment résoudre simplement un exercice et comment exploiter des résultats expérimentaux.
Il est destiné aux lycéens et aux enseignants et leur permettra de s'affranchir, à l'aide de leur calculatrice graphique, des difficultés mathématiques, pour faire avant tout,... des sciences physiques !

Code 42794 • 98,00 F.

Ouvrages en vente chez votre libraire



S'initier à l'utilisation de votre calculatrice graphique,
Programmer votre calculatrice pour vos exercices de mathématiques et de sciences physiques,
Mais aussi, s'amuser avec votre calculatrice graphique Texas Instruments
Les ouvrages de la collection calculatrices TI-82, TI-85 de Dunod Texas Instruments vous apportent une aide efficace pour étonner vos parents.

POUR PLUS D'INFORMATIONS,
MERCI DE RETOURNER CE COUPON À :

Texas Instruments
Ouvrages Techniques MS83
BP 5 - 06271 Villeneuve-Loubet CDX



Nom ______________ Prénom ______________

Adresse ______________

____

_ _ _ _ _ Ville ______________

Joystick



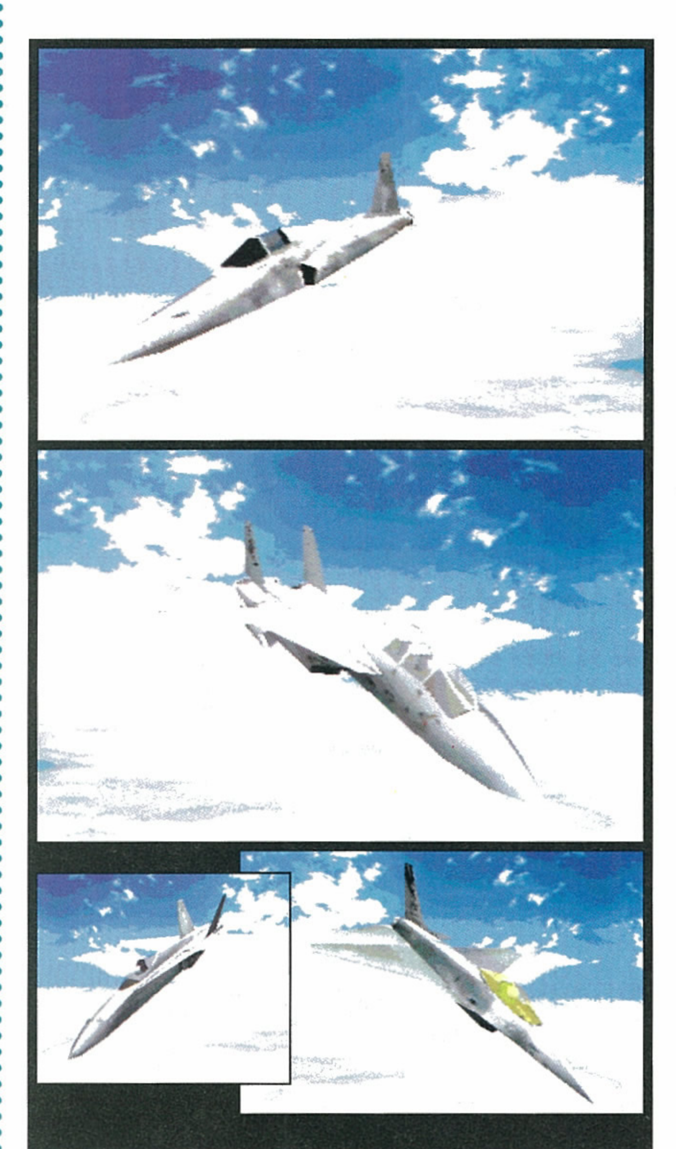


Top Gun
Fire at Will

PC CD-ROM

L'école forte

Top Gun est à ma connaissance le premier simulateur de vol adapté d'un film. L'opération ayant été confiée à des spécialistes de la simulation, le résultat est plutôt satisfaisant, même si le pire côtoie parfois le meilleur. Une simulation riche et originale qui ravira les fanas de simulateur à grand spectacle mais pas les amateurs de joli graphisme.



LORD CASQUE NOIR

Si on m'avait dit un jour que j'aurais l'occasion de me glisser dans la peau de Tom Cruise, j'aurais épousé Nicole Kidman plus tôt. M'enfin, c'est trop tard. Il l'a déjà fait à ma place. Oh là là, c'est compliqué comme scénario. Je comprends plus rien à ce que je raconte, c'est plutôt mal parti. Allez je m'accroche... Top Gun vous place donc aux commandes d'un Grumman F-14 Tomcat. En tant que jeune espoir de l'armée de l'air, vos super chefs décident de vous muter dans la plus prestigieuse école de pilotage des États d'Amérique, j'ai nommé Top Gun. Votre nom ? Maverick, comme le missile. Votre ambition ? Être le meilleur ! Pour cela, vous allez devoir faire vos preuves, épater la galerie, prouver aux gonzesses que vous êtes né avec un manche... dans la main. Il ne tient qu'à vous de devenir le roi des pilotes, l'élite de l'armée de l'air, le caïd du septième ciel. Bonne chance mon gars !

Une bonne école ma fois

L'école Top Gun a été créée suite aux mauvais résultats obtenus par les pilotes américains lors de la guerre du Vietnam. Avec un ratio de 3 pour 1, on comprend que les super chefs de l'US Air Force se soient légèrement inquiétés. En tant que jeune recrue pleine de potentiel, vous débutez votre formation par des missions simples et initiatiques. Le menu de départ vous invite en fait à choisir entre une action instantanée ou le parcours standard. La première option offre un choix de 20 missions vous plaçant dans un peu toutes sortes de situations. On distingue cependant trois grands types de missions, les BARCAP (Barrier Combat Air Patrol), les Alert Five et les missions de reconnaissance. Les BARCAP consistent à surveiller un périmètre de sécurité autour d'un porte-avions et à engager tout ennemi qui tente d'y pénétrer. Dans les missions d'alerte, votre F-14 est positionné sur la catapulte, prêt à être lancé dès que l'on vous en donne l'ordre. Les missions de reconnaissance sont indispensables pour recueillir de précieux renseignements sur les manoeuvres de Philippe. Je voulais dire de l'ennemi mais Philippe Manoeuvre, c'était vachement tentant comme jeu de mot pourri.

Les missions d'attaques au sol sont inexistantes, ce qui est en somme normal vu la vocation du F-14. J'en profite



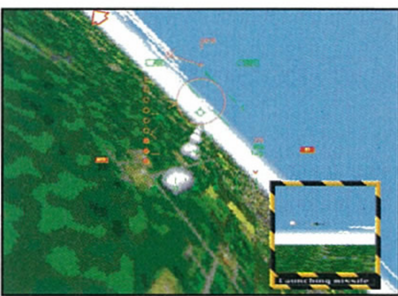
Toutes les actions importantes sont montrées dans une fenêtre incrustée au bas de l'écran.



Si la texture du sol est du style raté, le ciel est quant à lui magnifique. Non mais regardez-moi ce bleu azur !



Le jeu comprend plus de 25 avions différents, 5 types de bateaux et 15 sortes de missiles.

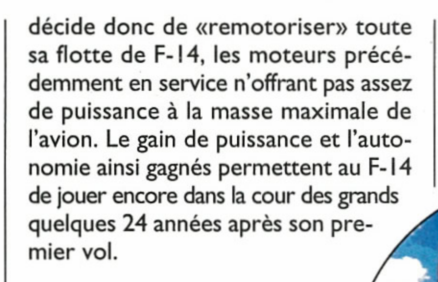






d'ailleurs pour effectuer un petit rappel technique sur l'appareil. Le F-14 Tomcat a été conçu pour remplacer le F-111B, un avion trop instable dans sa version navale. L'appontement et le catapultage restaient une phase risquée et il faudra attendre 1967 pour que le constructeur Grumman avance le projet du F-14 à géométrie variable. Ce système de changement d'angle de la voilure offrait l'avantage de la polyvalence. En déployant ses ailes, l'avion augmentait considérablement sa portance et réduisait donc sa vitesse d'approche. Au contraire, l'angle le plus fermé en forme de flèche offrait de bien meilleures vitesses et une charge accrue.

De plus, en empruntant le système de radar et de missiles du F-111B, le coût de développement du F-14 restait dans la limite du raisonnable. En 1968, l'armée vote le projet et donne le feu vert à Grumman et le F-14 effectue sa première mission de combat le 30 avril 1975 à Saigon. La conception originale du Tomcat le destine à deux types de missions : la défense des flottes navales et le combat air-air. Il montre cependant quelques faiblesses dans cette dernière phase. En 1981, l'US Navy décide donc de «remotoriser» toute sa flotte de F-14, les moteurs précédemment en service n'offrant pas assez de puissance à la masse maximale de l'avion. Le gain de puissance et l'autonomie ainsi gagnés permettent au F-14 de jouer encore dans la cour des grands quelques 24 années après son premier vol.

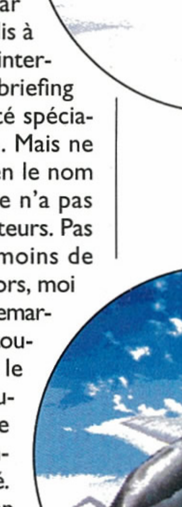




Comme au cinoche

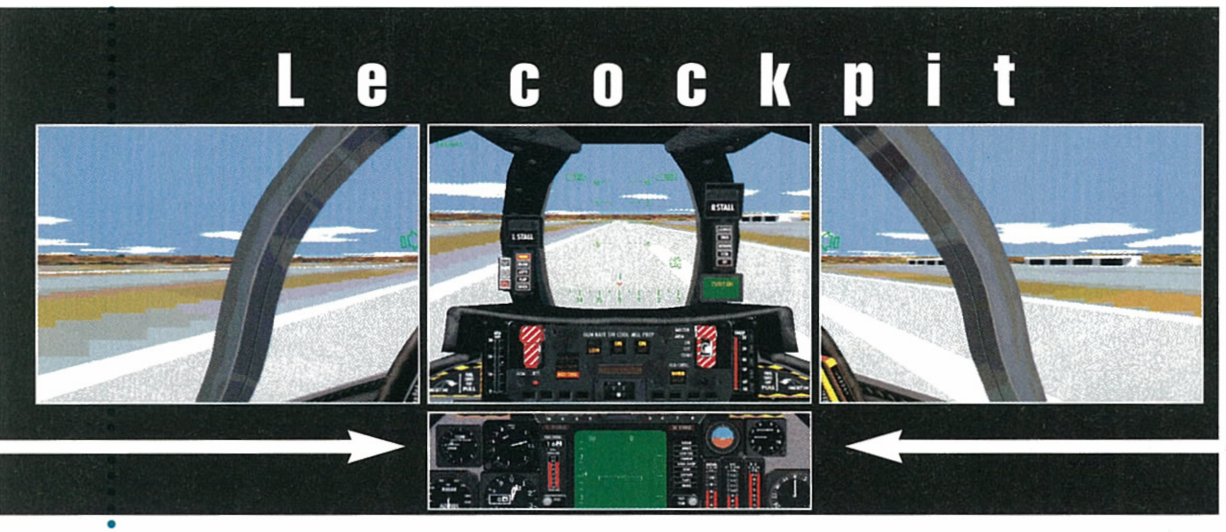
Pour vous mettre dans l'ambiance, le soft débute par une vidéo extraite du film. Mis à part les scènes cinématiques intermédiaires, les séquences de briefing et autres instructions ont été spécialement tournées pour le jeu. Mais ne rêvez pas, si le jeu porte bien le nom du film, Spectrum Holobyte n'a pas racheté les droits pour les acteurs. Pas de Tom Cruise et encore moins de Kelly Mc Gillis. Oh ben zut alors, moi qui espérais me rincer l'oeil. Remarquez que le grand chauve est toujours là. Mais si, vous savez, le chef de l'école. Enfin, c'est toujours ça de pris. Dans le même genre, l'interprète de la chanson principale à lui aussi changé. Reste que l'ambiance est bien rendue et que l'on se croirait presque dans le film.





C'est aussi valable pendant le jeu. Et oui car le concept du jeu a lui aussi été inspiré du film. Comme je vous le disais, vous devez passer par toute une série de missions d'apprentissage au pilotage. Pour se faire, vous





recevez en temps réel les ordres d'un instructeur. La particularité du produit réside en fait dans la foule impressionnante de phrases échangées avec l'instructeur en question ou vos coéquipiers et dans l'incrustation de petites fenêtre PiP (Picture in Picture) résumant les principales actions. C'est un peu comme les téléviseurs modernes qui vous montrent plusieurs programmes à la fois. Ce système rend le jeu hyper prenant. Vous tirez un missile et hop! oui hop! une petite animation vous montre le missile se détachant de l'aile pour fondre sur sa cible.

Lorsque c'est un équipier qui vous parle, vous pourrez voir sa tronche sur votre tableau de bord. Ce dernier s'avère à ce propos fort complet avec une panoplie d'instruments tous plus utiles les uns que les autres. Ça tombe plutôt bien parce que les instruments , c'est important dans un avion. Inutile de tous vous les énumérer mais sachez que Spectrum Holobyte ne fait pas les choses à moitié. Tous les systèmes de contre-mesures et autres écrans de navigation sont rudement bien gérés et l'apprentissage de tout ce bazar recquiert quelques heures d'entraînement. En clair, ce sont une cinquantaine de voyants et d'aiguilles qu'il va falloir surveiller ou régler, sans parler de l'écran central multi-fonctions et du radar plutôt complexe. Bref, c'est peut-être Top Gun mais c'est loin d'être simple. Une autre particularité de ce produit réside dans l'intelligence dont l'ordinateur fait preuve avec la difficulté. Par exemple, plus vous progresserez, plus vous marquerez de point et moins l'ordinateur vous aidera. Il devient à un certain stade impossible d'utiliser l'option d'arme infinie ou tout autre aide directe destinée à vous faciliter le travail. En fait, plus vous avancez dans le jeu et plus Top Gun devient sérieux. L'ambiance reste quant à elle aussi soutenue du début à la fin.

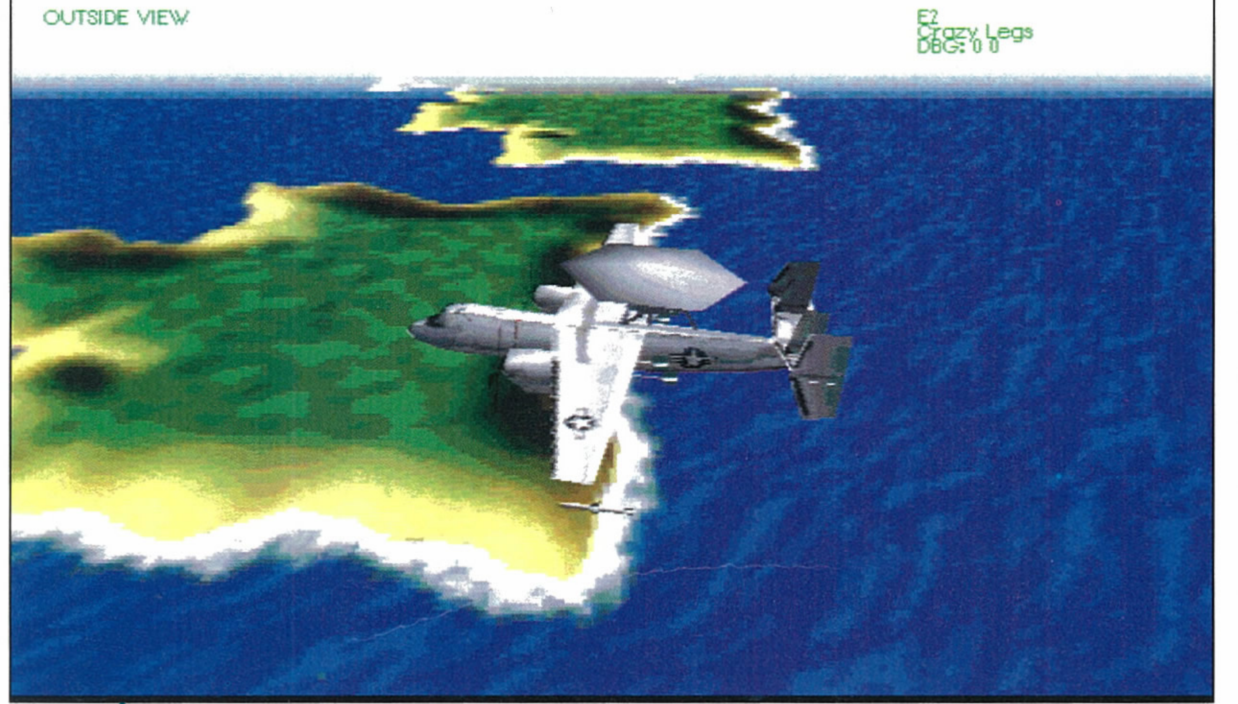
Le pire côtoie le meilleur. Le graphisme est soit très beau soit très moche.

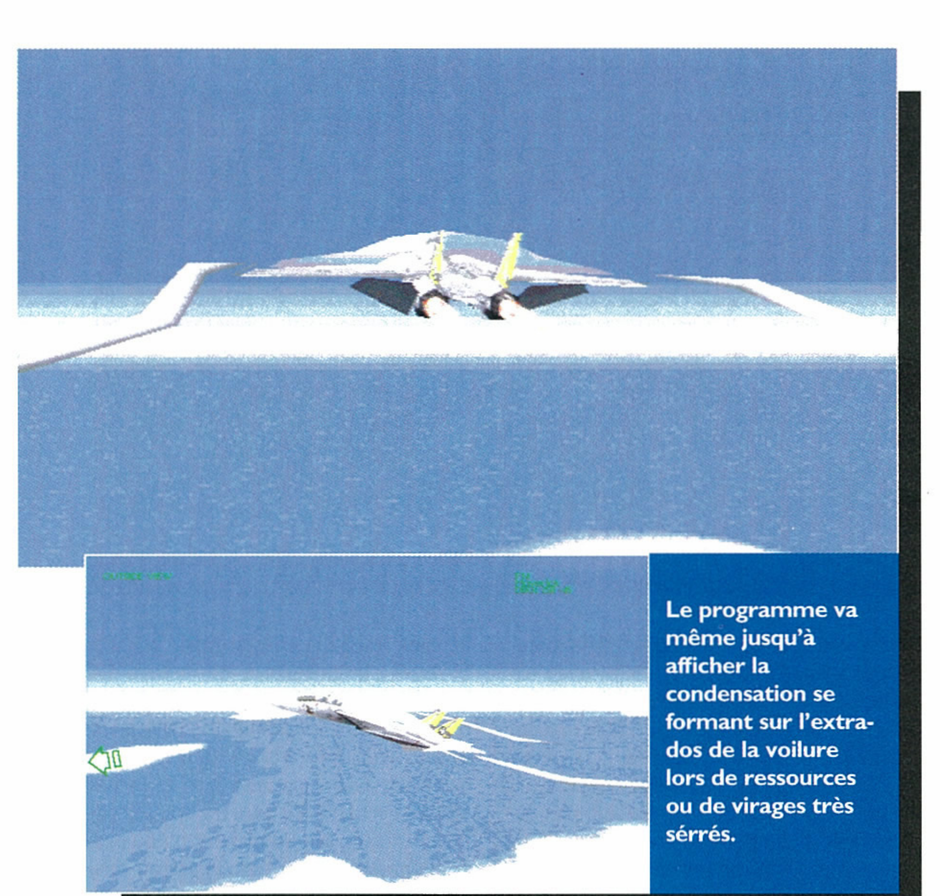
Précis mais pas beau

De par le nombre d'options réglables au démarrage du logiciel, Top Gun est accessible à un grand nombre d'entre vous. La difficulté est réglable sur de très nombreux points et les aides nombreuses. Les ennemis pourront devenir aussi bêtes que des poireaux et votre avion aussi maniable qu'une trottinette. D'autres options plus classiques permettent l'obtention de la vidéo en SVGA et en 65000 couleurs mais très franchement, on ne voit pas trop la différence. Celle-ci n'est d'ailleurs pas des plus convaincante surtout si l'on prend le temps de jeter un oeil sur ce qu'a fait la concurrence. Et c'est peut-être là le gros défaut de ce simulateur.

Si l'action est particulièrement fournie, si l'environnement aérien est merveilleusement bien géré, le graphisme reste dans l'ensemble assez raté. Le sol est constitué de gros pavés marrons d'un goût plus que douteux et la mer de gros pavés bleus, genre schtroumphs carrés, comme sur la Colecovision. C'est d'autant plus dommage que le dessin des avions est très réussi grâce à des textures pour le coup bien plus fines. En ce qui concerne des effets du style ombrage de Gouraud, voyez plutôt du côté de US Navy Fighter.

A l'instar de tout simulateur de vol digne de ce nom, il est possible de mater l'action sous plein d'angles différents. C'est ce que l'on appelle la magie du monde virtuel. Essayez donc de prendre un avion et de vous filmer à une trentaine de mètre de distance. Au sol c'est

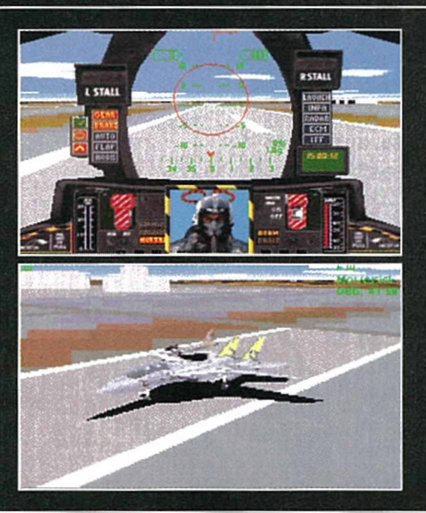




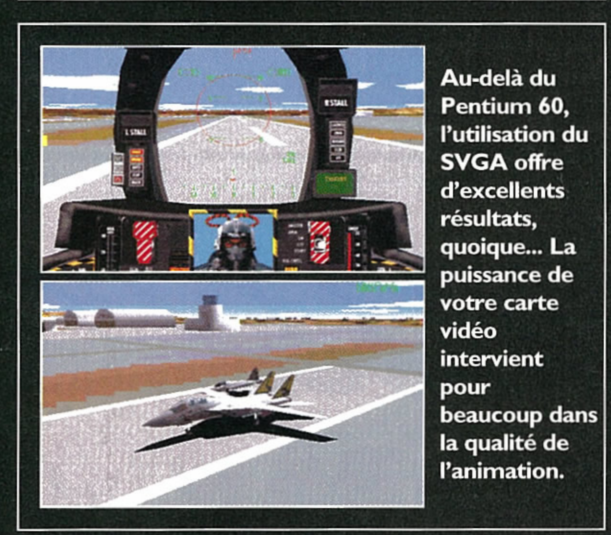
Le programme va même jusqu'à afficher la condensation se formant sur l'extrados de la voilure lors de ressources ou de virages très sérrés.

facile... mais en l'air, c'est une autre paire de manche. Et bien avec un simulateur, c'est possible. Une pression sur les touches de fonction et hop, oui hop, on jette un coup d'oeil sur la gauche, sur la droite, sur le bas du tableau de bord, et tutti quanti. Mais au cas où vous ne l'auriez pas remarquez, la mode est au cockpit virtuel. Alors késako que ce truc ? Et bien c'est une vue permettant de suivre la cible des yeux. TFX 2000 est une référence en la matière et visiblement, ça n'est pas près de changer. Top Gun s'affranchit en effet de la tâche au travers d'une vue pour le moins pérave. Dès lors que l'on sélectionne celle-ci, l'armature du tableau de bord et de la verrière se trouve remplacée par de vul-

Quel résultat sur quelle machine ?



Sur DX2 et DX4 VLB, vous devrez opter pour une vidéo et un graphisme un peu grossiers.



Au-delà du Pentium 60, l'utilisation du SVGA offre d'excellents résultats, quoique... La puissance de votre carte vidéo intervient pour beaucoup dans la qualité de l'animation.

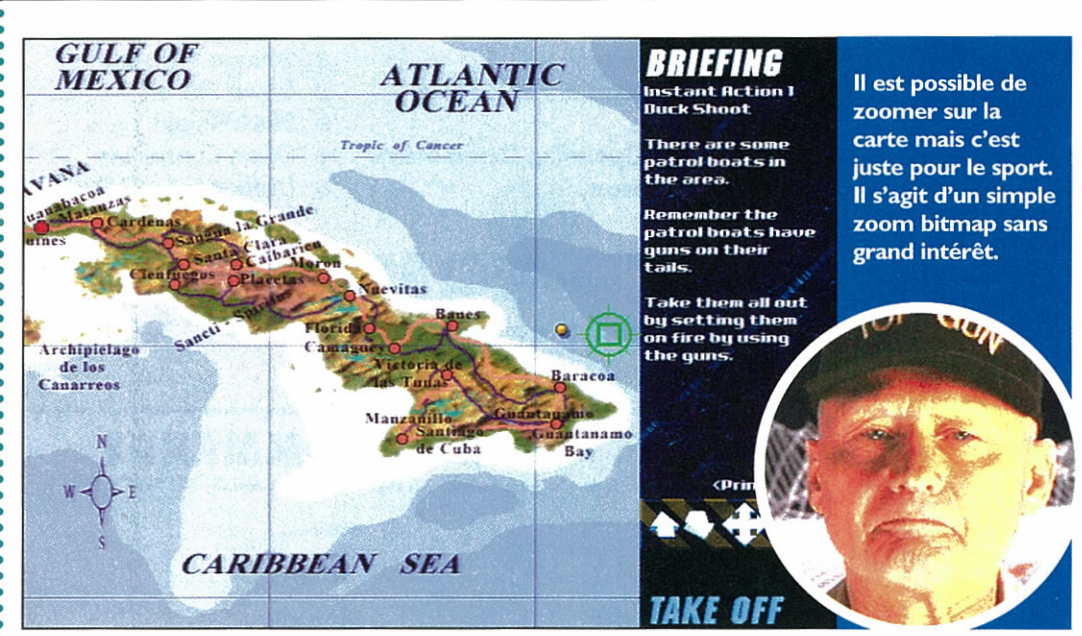


Le briefing se déroule sous fond de vidéo. Selon la puissance de votre machine, vous pourrez opter pour une vidéo de plus ou moins bonne qualité.

gaires montants en vecteur plein avec pour seules indications au pilotage le Head Up Display. Ça fait vraiment pitié. Certes, ça offre l'avantage d'être rapide mais c'est vraiment pas joli.

Force est de constater, décidemment, que le graphisme n'est pas le point fort de ce simulateur. Mais est-ce vraiment important ? Un jeu comme Tornado était franchement pas beau mais il n'en demeurait pas moins passionnant. Top Gun entre définitivement dans cette catégorie là. Si vous voulez vous éclater dans un simu novateur et original, alors n'hésitez pas une seconde, vous ne serez pas déçu. Si au contraire vous partez avec la ferme intention de vous en prendre plein la vue, sans prendre le temps de piloter, alors laissez tomber et reportez-vous plutôt sur F14 Fleet Defender ou sur Silent Thunder testé dans ce numéro. Un petit mot sur les bruitages qui ne souffrent strictement d'aucun défaut. Les voix digits sont superbes mais présentent un inconvénient majeur : elles sont en anglais. Et misère de misère, le jeu ne sera pas traduit en français, hormis la documentation. Vu le nombre de dialogues, mieux vaut maîtriser un tant soit peu l'anglais. Enfin, sachez que le mode réseau permet à 60 joueurs de s'affronter en direct-live au travers d'équipes. Bien entendu, nous n'avons pas pu vérifier cela et je ne pense pas non plus que vous pourrez le faire. Mais bon, s'ils nous le disent, c'est que ça doit être vrai.

GENRE : Simulateur de vol • ÉDITEUR : Spectrum Holobyte • DISTRIBUTEUR : Ubi Soft (1) 48 18 50 00 • TEXTES ET VOIX : VO, manuel VF • NOMBRE DE JOUEUR : de 1 à 8 joueurs (réseau), • CONFIG. MINI. : 486 DX2 66 VLB et 8 Mo de RAM



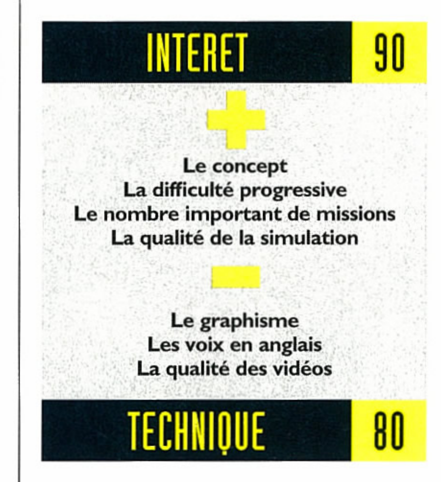
Il est possible de zoomer sur la carte mais c'est juste pour le sport. Il s'agit d'un simple zoom bitmap sans grand intérêt.

INTERET 90

+
Le concept
La difficulté progressive
Le nombre important de missions
La qualité de la simulation

−
Le graphisme
Les voix en anglais
La qualité des vidéos

TECHNIQUE 80



Un scénario plaisant, une simulation réussie, une action riche et réaliste, Top Gun a largement de quoi séduire. On peut malgré tout regretter la qualité très moyenne des textures et le graphisme d'un goût parfois douteux.



Géant, j'ai envie

Marathon 2 : Durandal

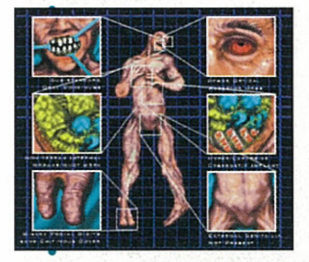
MAC CD-ROM




Les vues extérieures sont assez réussies, non ?


Ce que l'on peut dire de Marathon 2?

L'année dernière a vu l'apparition de Marathon. Avant même sa sortie, il avait déjà pas mal fait parlé de lui dans le monde Mac. Le jeu souffrait néanmoins de quelques défauts, mais Bungie semble avoir écouté ses utilisateurs car Marathon 2 est une pure merveille.



TIBERIUS

A quelques exceptions près, il est assez rare qu'un jeu de cette qualité n'existe que sur Mac. La plupart des jeux proviennent du monde PC. Bungie est une jeune société qui croit au marché Mac. Après avoir sorti Minotaure, ils sont passés à PathWays Into Darkness, jeu à la Doom mais dont le scénario donnait une tout autre dimension. Puis vint Marathon, qui fut sur Mac l'un des premiers DoomLike digne de ce nom. Tout comme pour Pathways, Bungie y ajouta un scénario qui faisait de Marathon un peu plus qu'un simple jeu d'arcade. Bien que d'une qualité technique indéniable, Marathon avait quand même quelques défauts. Cette nouvelle version comble quelques lacunes.

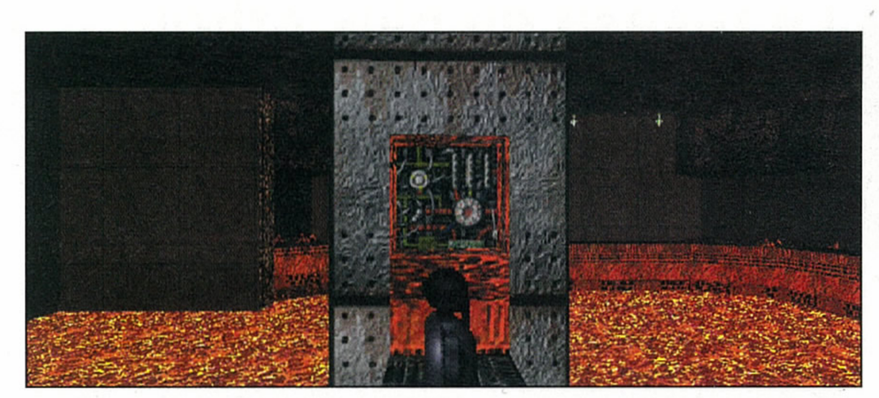

Les terminaux vous permettent de connaître les objectifs de chaque mission.

Si vous avez manqué le début...

Souvenez-vous. Il y a dix-sept ans. Secteur de Tau Ceti. Le vaisseau Marathon a été attaqué par les Pfhor. Seul, plein de courage, vous les avez affronté sur votre vaisseau mais aussi sur le leur. Seul, pas tout à fait. Durandal, une des intelligences artificielles du vaisseau, vous a aidé et guidé tout au long de vos combats. Après quelques années dans une chambre de stase alien, Durandal vous réveille. Il a de nouveau besoin de vous, et vous téléporte sur une planète. Et c'est reparti pour de nombreux combats. Mais cette fois-ci, vous n'êtes plus seul. D'autres humains vont parfois vous prêter main-forte. Vous allez également rencontrer une nouvelle race, les S'pht (décidément, ils ont le chic chez Bungie pour choisir des noms d'aliens plus proche du bruit incongru que d'une note de musique). Ces derniers, réduits en esclavage par les Pfhor, se révéleront de précieux alliés, bien que peu amicaux.

On prend les mêmes et on recommence... en mieux

Ben oui, un Pfhor est un Pfhor fa f'est fur. Vous allez donc retrouver les guerriers du premier volet, et même les faux



Tirez dans ce circuit pour faire monter le niveau de la lave.

humains piégés. Mais d'autres créatures font leur apparition. Tant mieux, on se serait vite lassé sinon ! Je ne vais pas les décrire toutes, mais sachez que vous allez rencontrer aussi bien des bestioles volantes que des bestioles aquatiques. Eh oui, pas mal de niveaux se situent dans l'eau et même sous l'eau. Votre personnage peut donc se déplacer en profondeur, mais il peut aussi nager ! Mais qui dit "plongée", dit "respiration". L'oxygène est maintenant un élément fondamental dans ce jeu. Il faudra donc surveiller attentivement votre jauge et refaire le plein régulièrement. En revanche, il n'est toujours pas possible de sauter. Si besoin est, il faudra utiliser votre technique favorite : viser vers le bas et tirer une grenade. En ce qui concerne les autres appareils à votre disposition, pas ou peu de changements. Vous retrouvez ainsi les bornes de sauvegarde, les interrupteurs, les recharges d'énergie ainsi que des batteries. Les terminaux sont bien sûr toujours présents, puisqu'ils constituent le seul lien avec Durandal. Les descriptifs des missions ont été enrichis avec des schémas ou des dessins. Les niveaux sont assez longs, mais vous n'êtes pas obligé de tout explorer pour accomplir certaines missions. La carte se dessine toujours automatiquement mais reste encore aussi difficile à lire dès qu'il s'agit de distinguer deux étages l'un au dessus de l'autre. Bungie a "ouvert" son produit qui fonctionne maintenant à l'aide de plug-in. Autrement dit, plus besoin de jongler avec les fichiers, vous pouvez directement sélectionner les cartes, modèles physiques, formes et sons depuis le menu des préférences.

Aux armes, citoyens !

Côté équipement destructeur, vous êtes gâté. Peu de changements par rapport à Marathon, mais quelques nouveautés tout de même. Vous disposez donc, en plus de vos deux poings, de deux pistolets, d'un fusil d'assaut (balles et grenades), d'un pistolet à fusion (coup rapide ou supercharge), d'un lance-roquettes, de deux fusils de combat, d'un lance-flammes au napalm et bien sûr d'une arme alien. Bref, de quoi charcler sévère dans les rangs ennemis. Bien entendu, toutes ces armes ne sont pas disponibles en permanence. Selon les missions, vous vous retrouvez parfois avec juste vos petits poings musclés. De plus, la seule arme fonctionnant sous l'eau est le pistolet à fusion. Sans lui, il faut jouer les Tyson.



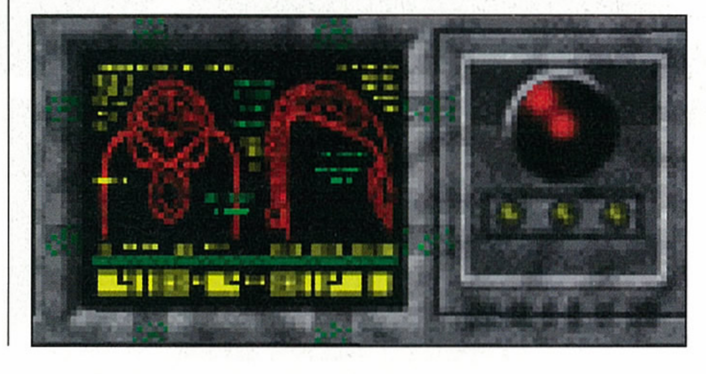


Pour le plaisir des yeux et des oreilles

L'environnement sonore est un régal. En activant toutes les options, on se retrouve devant un des rares jeux exploi-



Si vous utilisez vos poings, foncez sur vos ennemis, vos coups en seront d'autant plus efficaces.

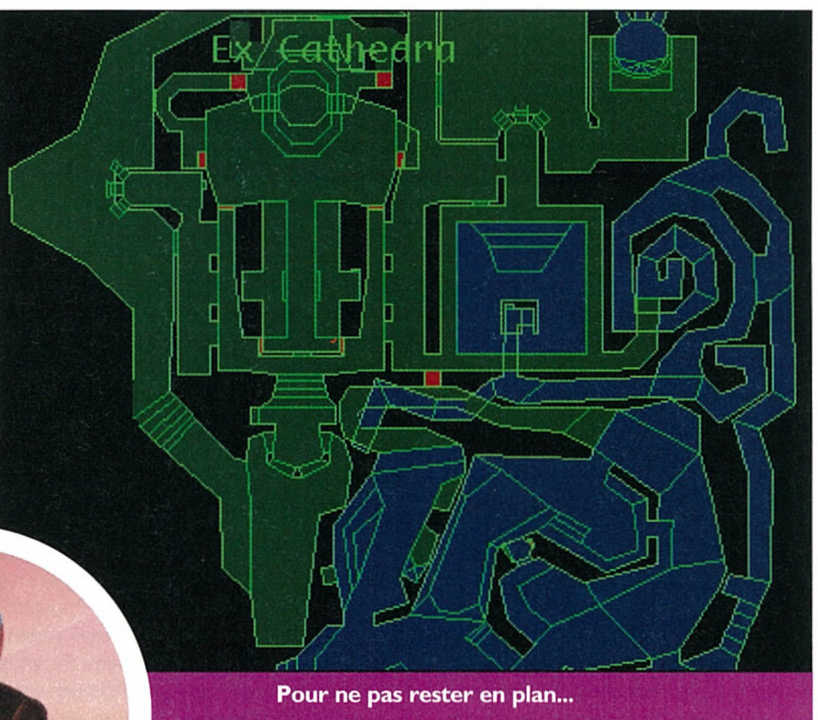






Les deux fusils sont redoutables. On se prend vraiment pour Terminator 2 !!

Le réseau du plus pfhor ...



Pour ne pas rester en plan...

INTERET 90

+

L'ambiance sonore
Le graphisme
La présence d'un scénario
La possibilité de nager

–

Pas de grosse innovation dans les armes

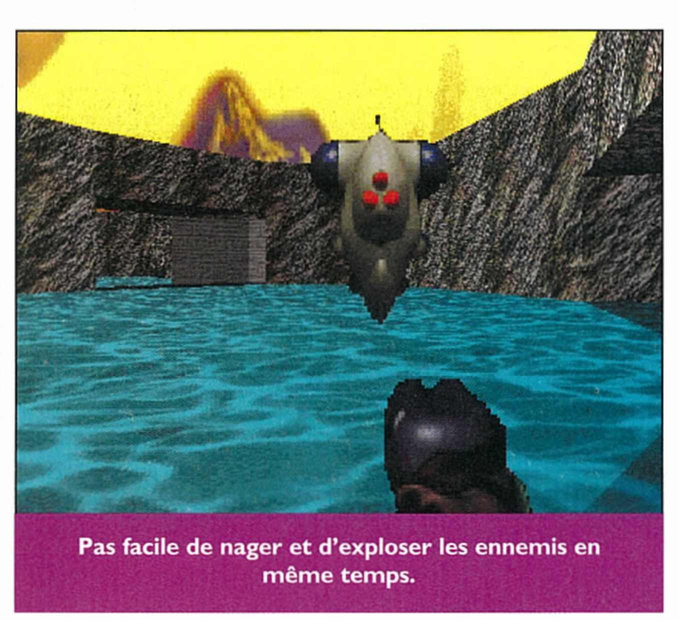
TECHNIQUE 85

tant très bien le son. Qu'il s'agisse du bruit de fond, du son des machineries, de cris d'aliens, on s'y croit vraiment. Par exemple, vous entendez le vent lorsque vous êtes dehors en haut des tours, des gouttes d'eau dans les grottes, le bouillonnement de la lave, le glouglou de l'eau, le bruit des douilles de la mitrailleuse, et même des hululements. C'est pas chouette, ça ? Dès qu'il se passe quelque chose, vous l'entendez, et en stéréo bien sûr. Ça fait même parfois peur En ce qui concerne le graphisme, le jeu n'est pas non plus en reste. Vous pouvez



choisir entre 256, des milliers ou des millions de couleurs, tout ça en basse ou haute résolution. C'est beau, d'autant plus que les textures sont particulièrement réussies. Les décors sont assez variés (à ce propos, les aliens ont vraiment mauvais goût : mauve et vert très vif, vous trouvez ça esthétique, vous ?). Comme certains niveaux se déroulent sur le sol de planètes, on peut également admirer un superbe ciel jaune volcanique ou encore une nuit étoilée avec coucher de planète. La fenêtre de jeu peut être dimensionnée depuis "tout petit" jusque "plein écran". Et là, petite déception : en plein écran, on n'a plus le même champ de vision. C'est dingue, on dirait que l'on passe du cinémascope au Pan & Scan... Selon l'option choisie, le jeu sera bien sûr plus ou moins rapide. Mais Bungie connaît son affaire, et même sur une machine peu puissante on obtiendra un résultat fort honorable. Enfin, entre chaque série de mission, vous aurez droit à un superbe écran intermédiaire. Parmi les bonnes surprises, celle du jeu en réseau en est un bon exemple. Plusieurs types de jeu sont disponibles : tuer tout le monde, garder la balle le plus longtemps possible (la balle étant en fait une tête de mort), rester le plus longtemps sur un lieu déterminé, jouer au chat et à la souris, jouer en équipe ou encore en mode "coopératif". D'autres options, telles que la présence d'aliens ou la désactivation des senseurs de mouvement permettent de rendre le jeu en réseau encore plus difficile. Enfin, pour peu que vous soyez équipé d'un micro, vous pouvez également dialoguer avec les autres joueurs.

Cette fois-ci, vous avez des alliés.



Pas facile de nager et d'exploser les ennemis en même temps.



Les S'pht et les pfhor sont dans un vaisseau...

EDITEUR : Bungie • CONFIGURATION MINIMALE : 68040, 4 Mo de RAM, 20 Mo de disque, CD 2x, Moniteur 13" en 256 couleurs • CONFIGURATION RECOMMANDÉE : PowerPC, 8 Mo de RAM, 52 Mo de disque, CD 2x, Moniteur 13" en milliers ou millions de couleurs.

Marathon 2 est sans conteste une réussite. Dans cette catégorie, probablement un des meilleurs jeux disponibles sur Mac. À quand Marathon 3 : Durandal 2 ?


VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
WIAL FRANCE S.A.R.L.
Tél.: (1) 39 87 09 90 - Fax: (1) 39 85 88 80
Tenez vous informé des dernières nouveautés,
commandez directement, grâce au nouveau service minitel :
3615 ALLGAMES*WIAL
2,23 FF mn
Wial
«FLASH SPECIAL»
Soyez RAPIDEMENT informé des dernières NOUVEAUTÉS en composant le :
36.68.42.52
Code 990
2,23 FF mn
HORAIRES D'APPEL
Lundi au Vendredi : 10 heures à 19 heures
Samedi : 10 heures à 15 heures
IBM PC & COMPATIBLES
A 4 NETWORK S 3,5 VF 299
ALADDIN 3,5 MF 219
AL-QADIM 3,5 VF 239
ARCHON ULTRA - SSI - 3,5 249
ARENA - THE ELDER SCROLLS - 3,5 MF 335
BLACKHAWK 3,5 VF 299
BLUES BROTHERS JUKE BOX ADVENTURE 3,5 119
BRETT HULL HOCKEY 95 3,5 MF 345
BRIDGE CHALLENGER MF 209
CARLOS 3,5 MF 89
CHESS MANIAC 3,5 MF 179
CIVILISATION 3,5 VF 169
COFFRET DONJONS - SSI - 3,5 VF 289
COLLECTION AVENTURE DELPHIN 3,5 VF 229
COLONIZATION 3,5 VF 199
COMANCHE + ARMORED FIST 3,5 MF 209
CURSE OF ENCHANTIA 3,5 MF 145
CYCLONES 3,5 MF 245
DAWN PATROL 3,5 VF 349
DEFENDER OF THE EMPIRE 3,5 (DATA) MF 219
DELTA V. 3,5 MF 175
DESCENT 3,5 MF 275
DETROIT 3,5 VF 349
DOGFIGHT-MICROPROSE 3,5 VF 159
DREAMLANDS COMPILATION 3,5 MF 139
DREAMWEB 3,5 MF 145
EARTH SIEGE 3,5 VF 229
EUROPEAN CHAMPIONSHIP 92 3,5 MF 109
EVASIVE ACTION 3,5 MF 275
FIELDS OF GLORY 3,5 VF 199
FIRST ENCOUNTER 3,5 VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX MF 179
GREAT NAVAL BATTLES II 3,5 MF 189
GREAT NAVAL BATTLES + DATA 3,5 169
HARPOON 5,25 MF 79
HEXEN (HERETIC 2) 3,5 MF 329
HIRED GUNS 3,5 MF 89
INCA II -WIRACOCHA- 3,5 VF 129
INHERIT THE EARTH 3,5 159
IRON CROSS 3,5 129
LASER SQUAD 5,25 MF 149
LE LIVRE DE LA JUNGLE 3,5 VF 199
LITTLE BIG ADVENTURE 3,5 VF 335
LUCASARTS HEROES 3,5 VF 299
MAGIC CARPET 3,5 VF 319
MIGHT & MAGIC III 3,5 VF 169
MIGHT & MAGIC IV 3,5 VF 169
MIGHT & MAGIC V 3,5 VF 169
NASCAR TRACK PACK 3,5 MF 185
NICK FALDO GOLF 3,5 MF 169
PATRICIANS 3,5 VF 149
PGA GOLF PLUS 5,25 MF 69
PLANETE FOOTBALL 3,5 MF 169
PLAYER MANAGER II 3,5 VF 279
PROJECT NOMAD 3,5 MF 229
QUARANTINE 3,5 VF 275
RALLEY 3,5 VF 189
REACH FOR THE SKIES 3,5 139
RED HELL 3,5 MF 319
RETURN OF THE PHANTOM 3,5 MF 179
RETURN TO ZORK 3,5 MF 89
REUNION 3,5 VF 99
RISE OF THE ROBOTS 3,5 VGA VF 259
ROBINSON'S REQUIEM 3,5 VF 149
ROI LION 3,5 MF 219
RYDER CUP 3,5 MF 119
SCOTTISH OPEN 3,5 VF 259
SHADOWCASTER 3,5 MF 89
SHERLOCK HOLMES 5,25 MF 65
SIM CITY 2000 KIT URBAIN 3,5 VF 169
SIM CLASSICS I. 3,5 MF 309
SPACE QUEST IV 5,25 VF 99
STRONGHOLD + VEIL OF DARKNESS 3,5 VF 199
STUNT ISLAND 3,5 MF 139
SUBWAR 2050 3,5 MF 179
SUPER KARTS 3,5 MF 269
SYSTEM SHOCK 3,5 VF 279
TERRACE 3,5 VF 99
THEATRE OF WAR 5,25 MF 79
TIE FIGHTER 3,5 VF 285
TOWER ASSAULT MF 279
TRANSPORT TYCOON MISSION 3,5 VF 155
WINTER OLYMPICS 3,5 VF 225
WIZKID 3,5 MF 135
WOLF 3,5 89
WORMS 3,5 VF 229
X-COM - TERROR FROM THE DEEP- 3,5 VF 295
X-WING 3,5 MF 239
ZEPPELIN 3,5 295
CD ROM PC
1942 + F-14 FLEET D. + WINGS OF GLORY MF 299
3-D ULTRA PINBALL MF 325
10TH ANNIVERSAIRE 189
A 4 NETWORKS VF 309
ACES COLLECTION -SIERRA- MF 259
ACROSS THE RHINE MF 349
CD ROM PC
ACTION SOCCER VF 289
ACTUA SOCCER VF 299
AEGIS GUARDIAN OF THE FLEET 199
AIR POWER VF 349
AIR POWER + TAPIS SOURIS 149
ALBION TEL
ALIENS -A COMIC BOOK ADVENTURE-* VF 365
ALIEN ODYSSEY VF 285
ALIEN VIRUS TEL
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS MF 109
ALLIED GENERAL -WIN- MF 349
ALONE IN THE DARK TRILOGIE VF 319
AL UNSER JR -WINDOWS 95- VF 289
ANGEL DEVOID* VF 349
ANVIL OF DAWN MF 309
APACHE LONGBOW VF 289
ARE YOU AFRAID OF THE DARK MF 399
ARENA 2 -DAGGERFALL- TEL
ARMORED FIST MF 249
ASCENDANCY VF 359
ASSAULT RIGS TEL
ATTACK STACK (9 CD) 269
BATTLE BUGS VF 219
BATTLEDROME MF 219
BATTLE ISLE MF 119
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS- VF 359
BC RACERS MF 259
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER VF 319
BERMUDA SYNDROME * VF 369
BIG RED RACING TEL
BIOFORGE VF 329
BIT MAP BROTHERS COMPILATION MF 199
BOBBY FISHER TEACHES CHESS MF 299
BOB DYLAN HIGHWAY 61 349
BRAIN DEAD 13 VF 299
BREAKTHRU MF 129
BRETT HULL HOCKEY 95 MF 349
BUREAU 13 199
BURIED IN TIME VF 299
BURN CYCLE VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE MF 199
CAESAR II VF 319
CANNON FODDER II VF 129
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE- VF 309
CASINO DE LUXE MF 289
CENTRAL INTELLIGENCE MF 149
CHAOS CONTROL VF 289
CHAOS ENGINE MF 195
CIVILIZATION II TEL
CIVNET VF 309
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE- VF 239
COLONIZATION VF 339
COMBAT CLASSICS III MF 289
COMMAND & CONQUER VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE- TEL
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95) VF 369
COMMANDER BLOOD VF 229
CONGO* VF 329
CONQUEROR A.D. 1086 VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD TEL
CONSPIRACY VF 99
CREATURE SHOCK VF 129
CRITICAL PATH 179
CRUSADE * VF 349
CRUSADER : NO REMORSE VF 359
CYBERIA 269
CYBER JUDAS TEL
CYBERMAGE MF 389
CYBER SPEED VF 349
CYBERWAR VF 369
CYCLEMANIA MF 129
CYCLONES -SSI- MF 99
DARK FORCES VF 349
DAY OF THE TENTACLE VF 159
DAWN PATROL MF 129
DEFCON 5 TEL
DELTA V MF 139
DESCENT MF 279
DESCENT II TEL
DESERT STRIKE 169
DESTRUCTION DERBY MF 309
DEUS EX MACHINA* VF 299
DIGITAL LOVE MF 159
DIGGERS 129
DOOM II VF 359
DRACULA UNLEASHED 199
DRAGON LORE VF 189
DRAGONSPHERE MF 149
DREAMWEB MF 149
DUKE NUKEM 3D* VF 299
DUNGEON KEEPER * VF 419
DUNGEON MASTER II VF 399
DUST -WIN- TEL
EARTHSIEGE 159
EARTHSIEGE II -WIN 95- TEL
EARTH WORM JIM 1 + 2* MF 299
EARTH WORM JIM -WIN 95- MF 279
ECSTATICA MF 179
EMPIRE II MF 269
ENTOMORPH -SSI- MF 349
CD ROM PC
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3 VF 159
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 129
EXTREME PINBALL VF 285
F1 GRAND PRIX II* VF 349
FADE TO BLACK VF 375
FATAL RACING MF 289
FIELDS OF GLORY VF 179
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD 249
FIFA SOCCER 96 VF 349
FIGHTER DUEL MF 299
FIGHTER WING MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2- MF 299
FLIGHTSHOP * MF 349
FLIGHT LIGHT MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION 189
FLIGHT SIM TOOL KIT MF 139
FLIGHT UNLIMITED VF 299
FOOTBALL LTD.* VF 299
FORMULA 1 GRAND PRIX MF 169
FORT BOYARD VF 299
FRANKENSTEIN VF 399
FRONTIER COMPILATION MF 319
FULL THROTTLE VF 379
FX FIGHTER MF 249
GABRIEL KNIGHT II* VF 399
GADGET -WINDOWS- 335
GENE WARS TEL
GENDER WARS TEL
GOBLINS MF 259
GOBLINS 3 VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION MF 199
GRAND PRIX MANAGER VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II MF 139
GREAT NAVAL BATTLES 4 349
GREMLIN COLLECTION 119
GUILTY VF 329
GUNSHIP 2000 MF 179
HARD BALL 4 299
HARD BALL 5 349
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5 249
HEART OF DARKNESS* VF 359
HEIMDALL II VF 149
HELL VF 379
HELLFIRE ZONE MF 219
HERETIC SHADOW TEL
HEROES OF MIGHT & MAGIC VF 339
HEXEN (HERETIC 2) MF 299
HEXEN DEATH TEL
HI-OCTANE VF 369
ICE & FIRE TEL
INDIANA JONES IV VF 159
INDY CAR RACING MF 129
INDY CAR RACING 2 MF 269
INFERNO VF 209
INHERIT THE EARTH 139
IN THE FIRST DEGREE VF 369
IRON ASSAULT VF 299
IRON HELIX 199
ISHAR TRILOGY VF 259
JAGGED ALLIANCE VF 259
JET FIGHTER III TEL
JET SKI RAGE TEL
JEWELS OF THE ORACLE VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS- 149
JUMP RAVEN MF 299
JUNGLE STRIKE MF 179
KINGDOM OF MAGIC TEL
KING'S QUEST VI MF 129
KING'S QUEST VII VF 345
KYRANDIA II - HAND OF FATE - VF 129
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE- VF 129
L'ENTRAINEUR* VF 349
LABYRINTH OF TIME MF 129
LANDS OF LORE MF 129
LASER MATCH RACING TEL
LEISURE SUIT LARRY COLLECTOR MF 299
LEMMINGS 3D MF 349
LES GUIGNOLS DE L'INFO VF 365
LINKS 389 PRO MF 249
LINKS COLLECTOR MF 119
LITIL DIVIL MF 129
LITTLE BIG ADVENTURE VF 335
LIVE ACTION FOOTBALL MF 349
LOCUS MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3 VF 339
LOST EDEN VF 249
LOST IN TIME 1 + 2 VF 129
L-ZONE 2. VERS. -WINDOWS- 309
M1 TANK PLATOON 139
MACHIAVELLI THE PRINCE MF 175
MADDEN NFL 96 TEL
MAGIC CARPET 2 VF 369
MANTIS MF 399
MARCO POLO VF 289
MARINE FIGHTERS -DATA- VF 209
MASTER PIECE COLLECTION -SSI- 299
MASTER OF MAGIC VF 309
MECHWARRIOR II VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION- MF 199
MEGA RACE MF 139
CD ROM PC
MEGARACE II TEL
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP MF 119
MILE HIGH CLUB (8 CD) 359
MISSION CRITICAL* MF 329
MONKEY ISLAND 2 VF 159
MONOPOLY VF 289
MORTAL COIL MF 269
MORTAL KOMBAT 3 MF 299
MYST VF 379
MYSTIC MIDWAY MF 149
MYTHES ET LEGENDES VF 279
NASCAR TRACK PACK MF 189
NAVY STRIKE MF 289
NBA JAM MF 339
NBA LIVE 96 MF 389
NEED FOR SPEED MF 349
NHL HOCKEY MF 109
NHL HOCKEY 96 MF 389
NHL HOCKEY 95 MF 325
NOCTROPOLIS VF 129
NORTH & SOUTH 99
NOVASTORM (+ 2 JEUX) 239
OVERLORD VF 139
PACIFIC ISLAND MF 149
PANZER GENERAL II -WIN- MF 349
PERFECT GENERAL II MF 379
PERFECT PINBALL MF 179
PGA 486 + FIFA SOCCER + F1 GRAND PRIX MF 299
PHANTASMAGORIA VF 439
PHANTASY FEST COMPILATION 189
PINBALL FANTASIES DELUXE MF 279
PINBALL ILLUSIONS MF 265
PINBALL MANIA -WINDOWS- MF 279
PITFALL -WINDOWS 95- VF 365
PIZZA TYCOON 299
PLAYER MANAGER II VF 289
POLICE QUEST SWAT MF 385
POOL CHAMPION TEL
POPULOUS II + POWERMONGER MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION VF 299
POWER DRIVE MF 179
POWERHOUSE VF 359
PRIMAL RAGE MF 169
PRISONER OF ICE VF 309
PRIVATEER MF 119
PROJECT NOMAD MF 239
PRO PINBALL : THE WEB MF 279
PSYCHIC DETECTIVE TEL
PSYCHOTRON MF 339
PSYCHO PINBALL VF 299
QUARANTINE VF 269
QUEST & FUN MF 169
QUEST FOR GLORY IV MF 299
RAVENLOFT 169
RAVEN PROJECT MF 279
RAYMAN VF 299
REBEL ASSAULT VF 199
REBEL ASSAULT 2 MF 365
RED BARON + RAILROAD TYCOON MF 139
RED GHOST* VF 369
RED STORM RISING + SILENT SERVICE II MF 139
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR- MF 299
RETRIBUTION MF 149
RIDDLE OF MASTER LU VF 329
ROAD WARRIOR MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL 249
S.T.O.R.M TEL
SAM & MAX VF 159
SCREAMER MF 259
SEA LEGENDS VF 289
SECRET MISSION TEL
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW MF 159
SENSIBLE WORLD OF SOCCER VF 289
SHADOWCASTER MF 119
SHADOW OF THE COMET VF 299
SHANGAI -GRANDS MOMENTS- VF 359
SHANNARA MF 329
SHELLSHOCK TEL
SHIVERS VF 349
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95- MF 269
SILENT HUNTER TEL
SILENT STEEL VF 319
SIM CITY 2000 -COLLECTION- VF 359
SIM CITY ENHANCED VF 129
SIM ISLE* VF 335
SIMON THE SORCEROR VF 339
SIMON THE SORCEROR II VF 299
SIM TOWER* VF 329
SLIPSTREAM 5000 MF 239
SPACE BUCK -WIN- TEL
SPACE HULK MF 109
SPACE QUEST 6 VF 345
SPACE QUEST COLLECTION 1-5 MF 319
SPACESHIP WARLOCK MF 319
SSN-21 SEAWOLF VF 119
STAR CRUSADER MF 289
STARDUST SUPER EDITION MF 139
STAR TREK 25. ANNIVERSAIRE VF 129
CD ROM PC
STAR TREK EMISSARY COLLECTION 299
STAR TREK - THE NEXT GENERATION VF 369
STEEL PANTHERS VF 339
STONEKEEP MF 449
STRICKE COMMANDER MF 119
STRIKER MF 279
STRIP POKER PRO VF 259
SUKHOI SU-27 FLANKER* VF 359
SUPER KARTS VF 279
SUPER STREET FIGHTER II TURBO MF 139
SYNDICATE + UFO VF 239
SYNDICATE PLUS VF 119
TANK COMMANDER VF 329
TERMINAL VELOCITY 229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-* MF 339
TERRA NOVA TEL
TEKWAR MF 299
TFX EUROFIGHTER 2000 VF 319
THE 7TH GUEST MF 129
THE 11TH HOUR VF 359
THE CIVIL WAR VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER VF 329
THE DARKEYE* VF 369
THE DIG VF 375
THEIR FINEST HOUR MF 159
THEME PARK + TRANSPORT TYCOON VF 329
THE ORION CONSPIRACY VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS 149
THIS MEANS WAR 309
THORIN'S PASSAGE VF 359
THUNDERSCAPE -SSI- VF 349
TIE FIGHTER COLLECTION MF 349
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER- VF 329
TILT MF 259
TOP GUN* MF 349
TRANSPORT TYCOON DELUXE VF 299
TRIVIAL PURSUIT VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2 MF 129
ULTIMATE DOOM MF 259
ULTIMATE FOOTBALL 309
ULTIMATE GAME COLLECTION 199
UNDER A KILLING MOON VF 219
UNIVERSE MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-* VF 399
US NAVY FIGHTER GOLD VF 429
VIRTUA CHESS VF 299
VIRTUAL CHESS -WIN 95- VF 309
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE- VF 289
VIRTUAL POOL MF 349
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES MF 249
WACKY WHEELS 119
WARCRAFT MF 349
WARCRAFT II MF 349
WARGAME COLLECTION -SSI- 299
WARHAMMER * MF 359
WARRIORS VF 299
WEREWOLF VS COMANCHE VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE TEL
WETLANDS MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK 329
WING COMMANDER II MF 119
WING COMMANDER 4* VF 449
WING NUTS TEL
WIPE OUT MF 299
WITCHAVEN MF 299
WOLF VF 249
WORMS VF 279
WRESTLE MANIA TEL
XCOM -TERROR FROM THE DEEP- VF 299
X-WING COLLECTOR MF 339
Z* VF 299
ZEPHYR MF 99
ZEPPELIN 299
ZONE RAIDERS VF 289
ZOOP MF 239
ZORRO MF 259
EDUCATIFS ET CULTURELS
10 ANS DE FORMULE 1 AYRTON CD PC 259
ANGLAIS + AVANCE CD PC 419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC 419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC 419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC 419
ANGLAIS + MOYEN CD PC 419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC 299
AVENTURES EN SAFARI CD PC MAC 249
CEZANNE CD PC MAC 359
CINEMANIA 95 CD PC 399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC 649
DIVINATION CD PC MAC 249
EN COMPAGNIE DES BALEINES CD PC 279
EXPEDITION AMAZONE HYBRIDE CD PC 279
GALILEE CD PC 319
GAUGUIN, BAUDELAIRE, TCHAIKOVSKI CD PC MAC 319
KIYEKO CD PC 259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC 299
LES ANNEES MITTERAND CD PC 259
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC 319
EDUCATIFS ET CULTURELS
LES STARS DU LOUVRE CD PC MAC 279
LE TRESOR DE SAN DIEGO HYBRIDE CD PC 279
MON PREMIER DICTIONNAIRE CD PC 425
PARIS CD PC 299
REMBRANDT CD PC 329
REQUINS ! CD PC 279
RODIN CD PC MAC 335
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC 289
TUNELAND CD PC 269
ULYSSE CD PC MAC 259
VAN GOGH CD PC 299
VERMEER CD PC 329
L'ECOLE BUISSONNIERE -WINDOWS- :
• AU PAYS DES REVES CD PC 259
• DANS LE TEMPS CD PC 259
• DANS L'ESPACE CD PC 259
ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC
GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD 439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO 259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC 179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC 199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX 799
HAUT-PARLEURS SCREEN BEAT 169
MANETTE FLIGHT CONTROL PC 599
MANETTE FLIGHT CONTROL + COMANCHE VF 689
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC 899
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER- 1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER 279
SKORG WAVE UPGRADE 929
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER - 999
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER- 279
AMIGA
1869 A1200 MF 85
ALADDIN A1200 VF 129
ALIEN BREED 3D A1200 MF 249
ALIEN BREED TOWER ASSAULT A1200 MF 129
ALL NEW WORLDS OF LEMMINGS A1200 MF 69
BENEFACTOR MF 59
BILLARD AMERICAIN MF 89
BITMAP BROTHERS COMPILATION MF 109
BLASTAR MF 199
BLOB MF 189
BODY BLOWS MF 175
BRIAN THE LION AMIGA 1200 MF 199
BUBBA 'N' STIX MF 59
CANNONFODDER II VF 239
CARTON ROUGE A1200 VF 279
CRASH DUMMIES MF 159
DAWN PATROL 315
DESERT STRIKE 129
DONK - SAMURAI DUCK - MF 115
ELFMANIA MF 89
FIFA SOCCER A1200 VF 139
FOX COLLECTION MF 99
GUNBOAT 129
HEIMDALL II A1200 VF 169
HIRED GUNS MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94 MF 59
JAMES POND III A1200 MF 59
JUMP COLLECTION MF 99
K240 MF 139
KICK OFF III A 1200 VF 285
LE ROI LION A1200 VF 135
MAGIC BOY MF 189
MANCHESTER UNITED 149
MONSTERBUSINESS MF 109
MR NUTZ MF 99
OSCAR AMIGA 1200 MF 259
OVERLORD VF 255
PAPERBOY 2 MF 99
PATRICIAN VF 99
PINBALL ILLUSION A1200 MF 249
POWERMONGER 149
REACH FOR THE SKIES 135
RISE OF THE ROBOTS VF 269
RISE OF THE ROBOTS A1200 VF 289
RUFF'N TUMBLE MF 139
RYDER CUP AMIGA 1200 MF 235
SECOND SAMURAI MF 59
SENSIBLE SOCCER 92/93 MF 155
SENSIBLE WORLD OF SOCCER* VF 239
SIM LIFE (1,5 MB) MF 65
SIM LIFE A1200-4000 MF 75
SOCCER KID 139
SPERIS LEGACY A1200 239
STARLORD VF 269
SUBWAR 2050 A1200 VF 249
SUPERSKIDMARKS 129
THEME PARK A1200 VF 139
TOTAL CARNAGE MF 49
WAXWORKS VF 89
WIZ 'N LIZ - PSYGNOSIS MF 229
X-MAS LEMMINGS 94 MF 55
ZOOL II MF 99
MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION
En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.
RCS PONTOISE B 393 461 082
BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex
Titres
Qte
Prix
Montant
VOTRE MATERIEL DE JEUX :
Port 30 F
Total
FRAIS DE PORT
France : 30 F → Livraison 24/48 h
DOM + CEE + Suisse : 60 F TOM : 90 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)
Pour toute commande au-delà de 800F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)
Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80
Nom
Adresse
Tél :
Code postal
Ville
Règlement :
❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (pour un Euro-chèque ajoutez 40F)
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement
❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
N°
Date d'expiration :....../......
Signature obligatoire
*Ou commande sur papier libre
JOYSTICK 03/96

Star Trek The Next Generation

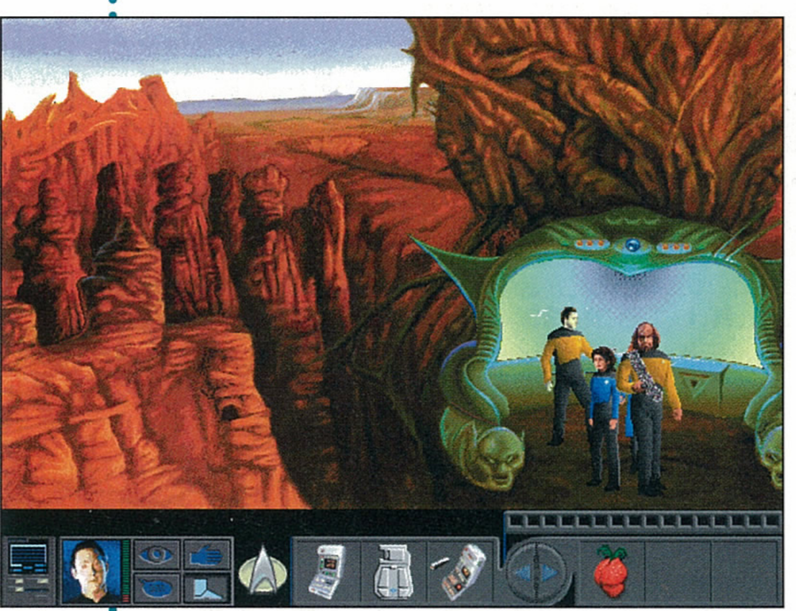
"A Final Unity"

Les amateurs de «Star Trek» n'ont pas été très gâtés sur Mac. Juste un petit 25e anniversaire il y a quelque temps. L'entreprise est de retour, mais avec un nouvel équipage : celui de The Next Generation.

MAC CD-ROM

Le Pont, avec de gauche à droite. Riker, Picard, Worf, Troi, Data

L'entreprise reprend du service.



L'exploration d'une planète. En bas, les actions et l'inventaire.

TIBÉRIUS

Oui, ça faisait un moment que j'attendais un nouvel épisode de Star Trek. Il faut dire que si mon pseudo est Tiberius, ce n'est pas par hasard. C'est en effet la signification du "T" de James T. Kirk, commandant de l'USS Enterprise. Bon, manque de pot, ici ça n'est pas le NCC 1701-A, mais le tout dernier NCC 1701-D, commandé par le capitaine Jean-Luc (prononcer Jean-Louk) Picard.

Un équipage tout neuf

Cela se passe quelques décennies après la grande époque de Kirk, Spock et Mc Koy, mais cette nouvelle génération est tout aussi intéressante. Pour ceux qui n'ont pas vu le film "Generations" ou les épisodes de la série en vidéo, je vais vous présenter un peu les personnages.

Aux commandes du vaisseau, nous avons donc le capitaine Picard, un Français, assisté de Riker, alias Numero Un, brillant officier de StarFleet. La conseillère, Diana Troï, bétazoïde de naissance, a la particularité de ressentir les sentiments des autres (on appelle ça de l'empathie), et est donc la plupart du temps de bon conseil. Data est un androïde au cerveau positronique (technologie qu'Asimov avait déjà évoquée au XXe siècle) chez qui on retrouve le côté calculateur qui était une des particularités plutôt irritantes de Spock. Et en plus, il se prend parfois pour Sherlock Holmes. Le responsable de la machi-

nerie est Geordi La Forge, qui est... aveugle. Mais il possède un “Visor”, prothèse visuelle qui lui permet en fait de voir des choses qu'aucun œil humain ne peut voir. À l'armement, nous avons Worf, un Klingon. Il fut d'ailleurs le premier d'entre eux à s'engager à Starfleet. Eh oui, en ces temps futurs, l'empire Klingon fait maintenant partie de la Fédération. Enfin, le docteur s'appelle Beverly Crusher. Son mari est mort sous les ordres de Picard (vous croyez qu'elle lui en veut ?). Mais rassurez-vous, d'autres races ont fait leur apparition. Par exemple, les Ferengis, race de marchands prêts à troquer père et mère, ou encore les Borgs, race belliqueuse s'il en est. Dans cet épisode, vous rencontrerez encore de nouvelles formes de vie. Tout commence par la réception d'un signal de détresse. Vous décidez d'y répondre, mais lorsque vous arrivez, le vaisseau que vous venez secourir est prisonnier du rayon tracteur de Pentara, une Garidienne.


Avant - Après : la chirurgie esthétique n'est toujours pas au point.


C'est quand même bizarre comme graphisme, non ? Image “Star Trek TNG”


Picard : Le capitaine de l'USS Enterprise NCC 1701-D


Riker : Alias Numéro Un, Officier en second de l'Enterprise


Troi : La conseillère bétazoïde


Worf : Le Klingon responsable de la console tactique

Une longue quête

Grâce à la ruse, vous parvenez néanmoins à téléporter, à bord de l'Enterprise, les trois personnes qui avaient lancé l'appel de détresse. L'une d'elles, T'Bak, vous parle d'un mystérieux cinquième parchemin et vous demande de l'aider à retrouver celui-ci. Vous décidez de satisfaire sa requête, mais en cours de route vous recevez un nouveau message de détresse d'une base spatiale. Vous vous apercevez que cette station a été attaquée, et vous découvrez que tout cela est plus ou moins lié.

C'est le début d'une longue quête au cours de laquelle vous découvrirez une race alien dont la technologie pourrait produire l'arme suprême qui rendrait son possesseur maître de l'univers. Le jeu se déroule en fait en plusieurs étapes de pure aventure sur des planètes, entrecoupées de phases de combats et de voyages à bord de l'Enterprise.

Vous pouvez diriger toutes les fonctions du vaisseau, ou les déléguer à la personne adéquate (ce qui se fait d'office au niveau Enseigne). Ainsi, même s'il y a des combats à mener, vous pourrez laisser Worf diriger la manœuvre. C'est bien pratique si par exemple vous voulez vous consacrer uniquement aux phases d'aventure. De toutes façons, il faut savoir déléguer. Ensuite, sept missions d'explorations se succèderont. Pour chacune d'elles, le choix des personnes à envoyer dépendra des circonstances. De la même manière, il faudra sélectionner l'équipement : Phasers, tri-enregistreurs, kit médical, etc. Une fois sur place, vous rencontrerez de nombreux personnages, et là il faudra choisir les bonnes phrases lors des discussions pour pouvoir progresser.

Les énigmes à résoudre sont assez nombreuses, mais toujours logiques. D'ailleurs, il existe parfois plusieurs façons d'accomplir la mission. Vous pouvez faire intervenir chacun des quatre membre de l'expédition en fonction de leur compétence. Ainsi, le docteur Crusher saura soigner un blessé, alors que La Forge s'occupera de tout l'équipement mécanique en panne.

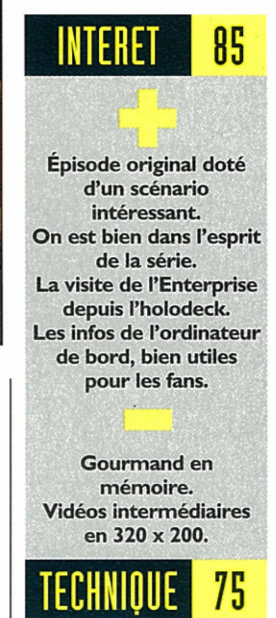
Une réalisation correcte

Le graphisme est assez déconcertant. Bien qu'en 640 x 480, celui-ci n'est pas particulièrement beau. En fait, c'est même plutôt mal dessiné. Mais d'une part, l'interface respecte la ligne graphique de la série (et c'est valable jusque dans le manuel) ; d'autre part, les décors, malgré un style bizarre avec des perspectives plus qu'étranges, ne sont pas plus laids que les décors en carton pâte de la série originale. Finalement, ça donne un certain style au jeu. À série kitch, jeu kitch !

La plupart des personnages sont dessinés, mais certains sont des acteurs digitalisés. Encore un mélange étrange. En revanche, les films Quicktime qui ponctuent l'action sont en quart d'écran. Pourquoi ne pas avoir proposé, comme la plupart des titres actuels, le choix de la taille des films afin de les doubler sur les machines plus puissantes ? Dommage ! On entend une légère ambiance sonore, plus proche du bruit de fond que d'une musique. De plus, les bruitages sont ceux de la série.

Enfin, signalons la présence de nombreuses informations accessibles via l'ordinateur de bord. La plupart ne servent pas pour le jeu, mais comme ça au moins on peut se documenter.

EDITEUR : Spectrum Holobyte • **CONFIGURATION** : 68040 ou PowerMac, Système 7.0 ou plus, Ecran 12" en 256 couleurs, CD 2x, 12 Mo de RAM, 4 Mo de disque. Optimisé PowerMac. Jeu VO, Notice VF.



Doté d'un bon scénario et d'une réalisation correcte, ce jeu est très agréable, même si on regrette quand même l'ancien équipage. On est maître à bord de l'Enterprise, et c'est ma foi très plaisant. Vivement la prochaine mission !


Crusher : Le toubib de l'équipage


La Forge : Chef ingénieur aveugle, il voit grâce à son Visor.


Butler : Ingénieur en second


Carlstrom : Officier de sécurité.

espion qui jouait

Laissez tomber les gadgets débiles du père James Bond. Dans Spycraft, vous utiliserez les vraies "armes" technologiques des espions : bases de données ultra-rapides, sites web super-documentés, analyseurs infra-rouges, balistique inverse, portrait-robot informatisé...

forme de dialogue. Envolés les "gentlemen agreement" que nous laissaient entrevoir les films à la James Bond. Pour survivre, les services secrets américains et russes sont alors contraints de coopérer. Et dès votre première mission, vous êtes plongé au beau milieu du panier de crabes. Boris Eltsine (l'équivalent, en fait !) vient d'être assassiné sur la Place Rouge, et vous avez peu de temps pour démonter le complot.

Des espions consultants

Activision s'est entouré de vrais espions pour parfaire la véracité du scénario de Spycraft. Comme l'histoire nous est contemporaine (Eltsine pourrait tout à fait se faire buter aujourd'hui), on peut même dire que Spycraft est une véritable projection des scénarios catastrophes possibles, une sorte d'étude de "géo-politique fiction". Évidemment, je ne m'avancerais pas aussi loin si les fées qui se sont penchées sur le berceau de Spycraft n'étaient aussi prestigieuses. James Adams a signé le scénario. James Adams est connu des anglo-saxons pour ses nombreux livres sur les services secrets et les opérations terroristes. James Adams est aussi le correspondant du "Sunday Times" à Washington. Mais James Adams est un petit joueur. William Colby est un véritable ex-espion. William Colby a connu toutes les évolutions des services d'espionnage de cette seconde moitié du XXe siècle. Membre de l'OSS pendant la Seconde Guerre mondiale, il a été parachuté sur la Norvège et la France (il a d'ailleurs un petit rôle méconnu dans "La grande vadrouille"...).

Responsable de la section Est de la CIA pendant la guerre du Vietnam, il a tout naturellement été bombardé directeur de la CIA de 1973 à 1976. Ce qui est marrant, c'est que Colby a retrouvé l'un de ses anciens adversaires pour la conception de Spycraft: Oleg Kalugin. En effet, Oleg Kalugin est pour ainsi dire l'homologue soviétique de William Colby. Oleg Kalugin a traîné sa bosse chez les barbouzes russes (désolé, sa biographie à lui est beaucoup plus floue !) avant de finir major général du KGB. Aahh ! si seulement vous les aviez vus trinquer à la vodka en se racontant des histoires d'espions ! "Ohohoho ! (rire tonitruant de Oleg) Sacré Willy ! Et tu te souviens quand on t'avait parachuté à Cuba avec trente caisses de charcuterie pour cette histoire de lance-missiles ?".

Succédant à une série de produits grand public, Spycraft explore les merveilleuses possibilités offertes par la compression vidéo. (D'ailleurs, In the First Degree testé par Moulinex il y a deux mois, nous démontrait qu'il était possible de faire un très bon jeu avec de la vidéo). Mais Spycraft est le premier jeu a avoir été entièrement tourné en cinéma 35 mm. Pour le coup, les concepteurs ont même eu accès au fond documentaire impressionnant de la CIA. Le joueur est littéralement plongé au cœur de l'action, grâce à un mode de représentation en vue subjective.

Une débauche de moyens

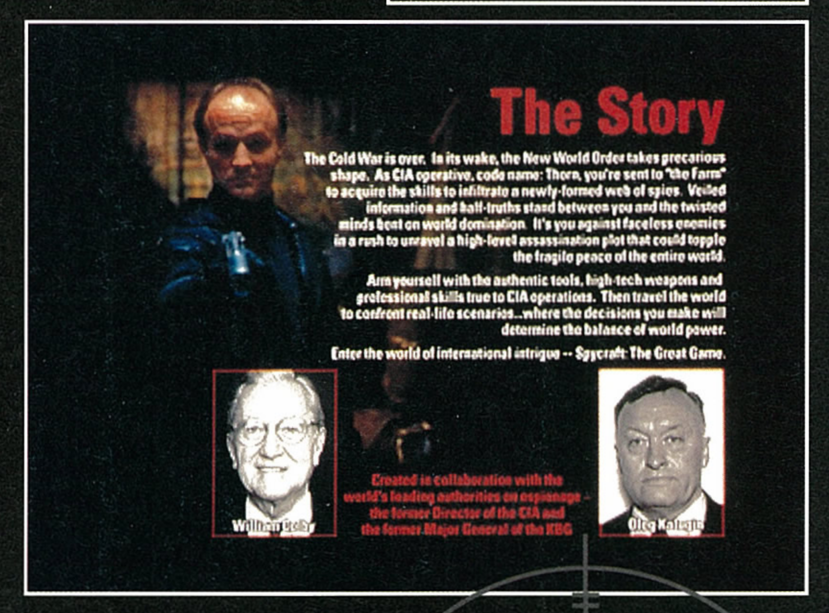
Le scénario aux rebondissements multiples l'obligera à rallier plusieurs grandes villes comme New York, Londres, Tunis, Heidelberg ou Moscou. Pour adapter la réalité aux besoins du jeu, Activision a utilisé toute la batterie de subterfuges techniques possibles : matte-paintings (décors peints ou travaillés digitalement servant de toile de fond à l'incrustation de prises de vue réelles), modélisation 3D, effets spéciaux et bande-son détonante que l'on doit à des spécialistes : Soundelux Media Labs. Ainsi, il a fallu recréer artificiellement les quartiers généraux de Langley (CIA) en studio, ou bien trouver un moyen pour placer une foule de 200 000 personnes sur la Place Rouge. Visuellement, Spycraft est plus vrai que nature. Il en va de même pour tous les joujoux technologiques que l'apprenti James Bond sera amené à utiliser. Ici aussi, c'est pas du pipeau. Le joueur pourra se connecter sur Interlink, le "Global Intelligence Network" et glaner ses infos sur des sites web (tout ceci étant évidemment simulé par le programme ; mais une version on-line du jeu est à l'étude).

La barbouze en herbe disposera d'un assistant numérique, le PDA qui sera parfois son seul lien avec Langley pour recevoir et envoyer les données vitales. Activision a aussi essayé de rendre les phases de jeu les plus variées possibles. On pourra se trouver à la tête d'un commando de quatre marines, on devra localiser des agents disparus, enquêter sur les comptes financiers d'un employé de l'Agence, fabriquer une photo truquée, reconstruire la trajectoire d'une balle : autant d'actions différentes pour mesurer votre capacité à succéder à Pierce Brosnan. Décidément, avec une réalisation qui promet et toute une série de puzzles retors, Spycraft devrait pousser dans ses derniers retranchements le film interactif grand public.

IanSolo









Cette photo où on voit une foule de 200 000 personnes sur la Place Rouge est un trucage. D'ailleurs, il est impossible (voire interdit !) de faire une photo aérienne de la Place Rouge !



DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

Kits Multimédia - Cartes Sons - Joysticks

Lecteur Mitsumi 2v FX001D....390 F
Lecteur Panasonic 4xV IDE.....790 F
Lecteur MITSUMI 4xV IDE....740 F
Maxi Sound CD 4x : Pana 4x IDE +
Maxisound 16, Hp, 3 jeux.......1890 F
Maxi Sound Wave 32 FX.........790 F
Carte Maxi KORG Wave 32... 650 F
SoundBlaster 16 Value IDE.... 575 F
SoundBlaster Awe 32 Value.. 1.050 F
Thrustmaster FCS....................650 F
Thrustmaster F16-FLCS.........1150 F
Thrus. Formula T2 + F1 GP...1180 F
VIRTUAL PILOT PC...............695 F
VIRTUAL PILOT PRO PC .....945 F

LES GUIGNOLS DE L'INFO - PC CDROM VF : 349 F

Toute l'interactivité maltraitée par les guignols de l'info. Un véritable jeu d'aventure et de stratégie journalistique dans une atmosphère hilarante avec des inédits exceptionnels. Voir offre spéciale ci-dessous : Frais de port gratuit.

PC CDROM

ANIMATIONS - IMAGES

BORIS VALLEJO ....289 F
CLIPART CRAZE (2 CD)...125 F
Designer CLIPART 5 Vol. ...45/vol
FABULOUS PHOTOS ....45 F
IMAGE LIBRARY 5 Vol.....45/vol
PERFECT PICTURES ....45 F

CULTURE - EDUCATIF

ADIBOU 4/5 ans VF.............365 F
ADIBOU 6/7 ans VF.............365 F
ADI Fran/Maths du CE1 à 3ème (indiquez la classe) ....365 F/classe
Alice au pays des merveilles 195 F
Aux origines de l'homme vf.325 F
CEZANNE VF ....225 F
CINEMANIA ....395 F
Comment çà marche ? vf.....435 F
Dict. Hachette Multimédia.. 645 F
En compagnie des baleines ..275 F
Expédition Amazone VF ......285 F
Florence, la renaissance vf...325 F
Formation à Internet VF......395 F
Formation à WIN 95 VF......395 F
Guinness Encyclopedia........ 245 F
GALILEE VF.........................315 F
Gaug. Baudel. Tchaïkov. Vf 315 F
Initiation à l'archéologie VF325 F
Kevin le Kangourou VF.......195 F
KIYEKO VF..........................249 F
L'ile au Trésor VF................195 F
La Botanique pour tous VF.285 F
La conquête de l'espace VF.325 F
La découv. du Canada VF ...285 F
Le cinéma Français de 1929 à nos jours VF.................................345 F
Le Corps Humain VF...........285 F
Le Défi de l'Univers VF ....265 F
Le Festival de Cannes VF ....325 F
Le Lièvre et la Tortue VF ....295 F
Le Livre de LULU VF..........275 F
LE LOUVRE VF ....359 F
Le Prince Mandarine VF .....249 F
Le Secret du Château VF.....249 F
Le Trésor du SanDiégo VF ..265 F
Les Evangiles VF ....325 F
Les Médicis VF......................325 F
Les Stars du Louvre VF.......285 F
Léonard de Vinci VF ....295 F
Louis Le Lion VF..................195 F
MATHEMAGIQUE VF ....295 F
Matisse, Aragon, Prok. VF...325 F
Michel Ange VF ....335 F
MicMac à Champignac vf....249 F
Mythes et Légendes VF........295 F
Olaf L'Ours VF ....195 F
Oncle Archibald VF..............249 F
Paris : Hist. et monuments...325 F
Pok le Petit Peintre VF.........195 F
Tuneland VF..........................265 F
Van Gogh VF.........................335 F
Vins et Gastronomie VF.......295 F
Voyage en Egypte VF ....325 F
Voyage en France VF ....325 F
Voyage en Italie VF..............325 F

MUSIQUES

BOB DYLAN Highway 61 ...295 F
GUITAR HITS VF................295 F
Louis Armstrong VF..............95 F

JEUX PC CDROM

11 TH HOUR VF...................335 F
3D ULTRA PINBALL NF....285 F
7TH GUEST NF......................99 F
A4 NETWORKS VF.............285 F
ACES COLLECTION NF ...245 F
ACES OF THE DEEP VF....249 F
ACES OVER EUROPE VF ...99 F
Action Soccer Vf + gamepad265 F
ACTUA SOCCER VF ....285 F
ALBION VF ....335 F
ALIENS VF ....335 F
Alone in the Dark 1 VF ....95 F
Alone in the Dark 2 VF ....145 F
Alone in the Dark 3 VF ....235 F
Alone in the Dark 3 + 1 VF..295 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF365 F
ANVIL OF DAWN NF..........315 F
APACHE LONGBOW VF...365 F
ARMORED FIST VF ....175 F
ASCENDENCY VF ....335 F
Astérix: Le défi de César Vf 275 F
ASSAULT RIGS NF ....295 F
ATARI 2600 Action Pack .....189 F
BATTLE BUGS VF ....99 F
BATTLE ISLE 3 VF ....345 F
Battleground Ardennes NF ..335 F
BERMUDA SYNDROME....365 F
BIOFORGE VF.....................275 F
BRAINDEAD 13 VF.............295 F
BUREAU 13 NF......................99 F
BURRIED IN TIME VF.......295 F
CAESAR 1 NF.........................99 F
CAESAR 2 VF.......................295 F
CANNON FODDER 2 NF......99 F
CASINO DELUXE NF.........285 F
CIVIL WAR VF ....325 F
CIVNET VF...........................285 F
Command : Aces of Deep vf.345 F
Command & Conquer VF....329 F
Complete Ultima 7 NF...........99 F
CONQUEROR VF................315 F
CREATURE SHOCK VF.......99 F
CRUSADER No Remorse vf345 F
CYBERMAGE VF................335 F
D1000 NF ....195 F
DAEDALUS Encounter VF .325 F
DARK FORCES NF ....285 F
DARK FORCES VF ....335 F
DAWN PATROL VF..............99 F
DAY OF TENTACLE VF.......95 F
DESCENT NF ....195 F
DESTRUCTION Derby NF .295 F
DISCWORLD VF ....145 F
DOOM II NF ....369 F
DRAGON LORE VF ....145 F
DUKE NUKEM 3D.................Tél.
DUNGEON MASTER 2 VF.369 F
EARTH SIEGE VF..............235 F
ECSTATICA NF...................125 F
EF 2000 (TFX 2) VF ....295 F
F1 GRAND PRIX VF ....159 F
F1 GRAND PRIX 2 VF ....345 F
FADE TO BLACK VF..........345 F
FAST ATTACK VF..............275 F
FATAL RACING NF ....285 F
FIFA + PGA + F1 Grd Prix..285 F
FIFA SOCCER 96 VF..........335 F
FLIGHT UNLIMITED VF ..275 F
FORT BOYARD VF ....275 F
FRANKENSTEIN VF ....365 F
FULL THROTTLE VF........365 F
FX FIGHTER NF ....279 F
GABRIEL KNIGHT VF ....99 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF ...365 F
GOBLINS 1 + 2 VF ....99 F
GOBLINS 3 VF ....99 F
Grand Prix Manager VF......335 F
GUILTY VF..........................195 F
HELL NF ....99 F
Heroes of Might & Magic vf 325 F
HEXEN (Heretic 2) NF.........315 F
HI - OCTANE VF ....245 F
INCA VF ....99 F
INCA 2 VF ....129 F
INCA COLLECTION VF....195 F
INDY 4 VF ....95 F
INDY CAR RACING NF .....125 F
INDY CAR RACING 2 NF..245 F
INFERNO VF.......................195 F
In The First DEGREE VF....365 F
International tennis open vf.295 F
ISHAR TRILOGY NF.........285 F
JAGGED ALLIANCE VF ...295 F
JEWELS of ORACLE VF ...295 F
KING QUEST 6 NF ....99 F
KING QUEST 7 VF ....295 F
King Quest Anthology NF....249 F
KYRANDIA 2 VF ....99 F
KYRANDIA 3 VF ....99 F
LABYRINTH OF TIME NF..99 F
LANDS OF LORE VF............99 F
LARRY COLLECTION ......249 F
LAST DYNASTY VF ....275 F
LEISURE LARRY 6 VF.......235 F
L'ENTRAINEUR VF..............Tél.
LEMMINGS 3D NF..............295 F
Le Secret du Templier VF....295 F
Les Guignols de l'Info VF....349 F
Little Big Adventure VF.......335 F
LODE RUNNER VF.............235 F
LOOM VF................................95 F
LORDS of MIDNIGHT VF..325 F
LOST EDEN VF ....245 F
LOST IN TIME 1&2 VF ....99 F
MAD DOG MACCREE ....145 F
MAGIC CARPET 2 VF........335 F
MARCO POLO VF ....255 F
MARINE FIGHTERS VF....185 F
MECHWARRIOR 2 VF ....345 F
MEGARACE VF ....95 F
Micromachines 2 VF + Kit...265 F
Micromachines 2 Spec. Ed. ..225 F
MONKEY ISLAND VF..........95 F
MONKEY ISLAND 2 VF.......95 F
MONOPOLY VF...................275 F
MORTAL COIL NF ....265 F
MORTAL KOMBAT 3 NF...295 F
MYST VF..............................365 F
NASCAR Track Pack NF.....175 F
NBA LIVE 96 VF..................335 F
NEED FOR SPEED NF........325 F
NHL HOCKEY VF.................99 F
NHL HOCKEY 96 VF..........345 F
NOCTROPOLIS VF...............99 F
NOVASTORM NF ....125 F
OUTPOST VF ....235 F
OVERLORD VF ....99 F
PANZER GENERAL 2 NF ..325 F
PGA TOUR GOLF 96 VF....375 F
PHANTASMAGORIA VF ...395 F
PITFALL ....325 F
PLAYER MANAGER 2 VF.275 F
POLICE QUEST 4 VF ....235 F
POLICE Quest SWAT VF....335 F
PRIMAL RAGE NF ....245 F
PRISONER OF ICE VF.......295 F
Pro Pinball : The Web NF....265 F
PSYCHO PINBALL NF.......279 F
QUARANTINE NF.................99 F
QUEST FOR GLORY 4 NF.235 F
RAVEN PROJECT VF.........295 F
RAYMAN VF ....265 F
REBEL ASSAULT VF..........145 F
REBEL ASSAULT 2 NF.......335 F
RED GHOST VF...................345 F
Riddle Of Master Lu VF ......295 F
RISE OF THE ROBOTS......120 F
ROAD WARRIOR NF..........285 F
SAM & MAX VF ....145 F
SCREAMER VF ....245 F
SEA LEGENDS VF ....295 F
Shangaï : Grds moments vf .355 F
SHIVERS VF........................325 F
SILENT STEEL VF.............295 F
SIM CITY VF.........................99 F
SIM City 2000 collection VF345 F
SIM ISLE NF........................295 F
SIM TOWER NF ....299 F
SIMON le Sorcier II VF ....295 F
SLIPSTREAM 5000 NF ....259 F
SPACE HULK NF...................99 F
SPACE QUEST 4 NF.............99 F
SPACE QUEST 6 VF...........245 F
SPACE QUEST Collection...249 F
Star Trek : 25 th Annivers. vf 99 F
Star Trek Next Gen. VF........345 F
STEEL PANTHER VF ....315 F
STONEKEEP NF..................415 F
STRIKE COMMANDER NF 99 F
SUKHOÏ - SU 27 VF ....Tél.
SUPER KARTS NF ....195 F
SYSTEM SHOCK ....99 F
TEK WAR VF ....295 F
TeleportaSchtroumpfs VF....275 F
TERMINAL VELOCITY ....265 F
Terminator Futurshock NF..315 F
THE DIG VF ....345 F
Theme Park + Trp. Tycoon ..325 F
THIS MEANS WAR NF.......335 F
TIE FIGHTER Collector NF345 F
TILT VF ....245 F
TOP GUN NF ....325 F
TORIN'S PASSAGE VF ......325 F
Transport Tycoon Deluxe vf.295 F
ULTIMATE DOOM NF.......245 F
Under Killing Moon VF ....195 F
US Navy Fighter Gold VF... 395 F
Virtua CHESS WIN 95 VF ..365 F
VIRTUAL KARTS VF ....275 F
VIRTUAL POOL NF............295 F
VODOOLUNGE NF ....245 F
VOYEUR NF........................325 F
WARCRAFT 2 VF ....335 F
WARHAMMER VF.............345 F
WARRIORS VF ....249 F
Werewolf vs Commanche vf 345 F
WETLANDS VF ....275 F
Who Shot JOHNNY ROCK.125 F
Wing Commander III VF.....369 F
Wing Commander IV VF.....395 F
Wing Com. Armada VF ....99 F
WIPE OUT NF......................295 F
WITCHAVEN NF ....275 F
WOODRUFF VF ....235 F
WORMS VF ....250 F
X-WING Collector NF..........315 F
Z VF...Tél

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

OFFRE EXCEPTIONNELLE : Pour tout achat de 2 CDROM de charme, DELTAROM vous offre n'importe quel CDROM de charme d'une valeur n'excédant pas 150 F. Indiquez 2 choix par ordre de préférence.

OFFRE SPECIALE : FRAIS DE PORT GRATUIT. Pour toute commande de plus de 500 F comprenant le CDROM "LES GUIGNOLS DE L'INFO", DELTAROM vous offre les frais de port.

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos & Interactifs

101 Sex Positions Part 2 ....185 F
ASIAN HEAT ....225 F
BEST OF DIGITAL XTC ....149 F
BEST OF VIVID ....220 F
BLIND SPOT.........................112 F
BROTHER AND SISTER....259 F
BUSTING OUT.....................190 F
California Day Dreamer.......145 F
DIGITAL SEDUCTION.......125 F
DIRTY LAUNDRY ....195 F
Emmanuelle And Friends.....259 F
ENDANGERED ....95 F
FRAT GIRL DOUBLE DD .159 F
GRADUATION FROM F.U.149 F
GROUP THERAPY..............149 F
HAMBURG SHOW GUIDE125 F
HIDDEN OBSESSIONS.......125 F
IMMORTAL DESIRES........112 F
INTIMATE JOURNEY ....112 F
MAIN STREET U.S.A............95 F
MARRIED WOMAN ....95 F
Mystique of Orient 2vol .112 F/vol
NEW LOVERS......................148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) ...245 F/vol
NIGHT VISION ....149 F
PARLOR GAMES ....112 F
PUT IN GERE.......................225 F
SECRETS ....175 F
SEX ....112 F
SEXUAL OBSESSION.........149 F
SINFULLY YOURS.............149 F
SIZZLE ....149 F
STEAMY WINDOWS..........148 F
SURFER GIRL ....95 F
THE COVEN........................148 F
THE FACE............................149 F
THE SWAP TWO ....148 F
UP and Coming Executive ...149 F
WACS ....195 F
WEEKEND AT ERNIES........95 F

PC CDROM Photos

American Girls (2vol).....175 F/vol
ANIMATED LUST ....85 F
ASIAN PALATE ....175 F
BEAUTIES BODACIOUS...165 F
BETTY PAGE (BD en VF)...295 F
BLONDE BOMBSHELLS...175 F
BODACIOUS BEAUTIES...270 F
BRABUSTERS......................165 F
CALIFORNIA BEAUTIES..270 F
CARTOON FANTASY ....95 F
CYBER WHORES................125 F
DAMSEL IN DISTRESS......125 F
GIRLS OF VIVID.................140 F
LA TRAVIATA ....85 F
LUSCIOUS LESBIANS ....145 F
NIPPON OBSESSIONS VF.225 F
ONLY 20 ....85 F
ORAL ECSTASY..................169 F
ORIENTAL NIGHT ....85 F
PUSSY MANIA ....165 F
RUBBER PHANTASIES......245 F
SAKURA (2 Vol) ....85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES.....230 F
Teenage Street Sluts ....149 F
VOLUPTUOUS VIXENS.....125 F
WORLD'S BEST BUTTS ....149 F
WORLD's BEST BREAST..139 F

PC CDROM VIDEO

BEACH GIRL ....65 F
CROWBERRY........................65 F
MEN'S CLUB..........................65 F
PEARL MOVIE.......................65 F
PRETTY BABY ....59 F
TABOO ....65 F

JEUX INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf .225 F
CLUB CYBERLESQUE ......285 F
DIVA X ....285 F
DREAM MACHINE............275 F
L'Interview de Pauline VF ...295 F
LA VILLA VF.......................295 F
LE JEU DE L'OIE VF..........245 F
LOVE PYRAMID VF..........245 F
NIGHT WATCH II ....225 F
PARIS CD-GUIDE VF ....215 F
PLEASURE-CD VF..............195 F
PRIVATE PRISON VF.........235 F
SAM BOTTE VF..................295 F
SEX CASTEL.......................245 F
SEX MOTEL VF..................175 F
SEXY ZAPPING..................195 F
SEYMORE BUTTS ....245 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)345 F
SPACE SIRENS 2 NF..........285 F
STRIP POKER PRO VF......289 F
TOUT SUR LE PLAISIR DES FEMMES VF......................295 F
VIRTUAL SEX SHOT ....325 F
VIRTUAL VALERIE 2.........295 F
VIRTUAL VIXENS ....195 F

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles
DELTAROM - S.A.R.L au capital de 120.000 F - RCS Versailles B 394 822 852

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Port	
Total	

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Microsoft Golf V2.0

PC CD-ROM

Microsoft Golf V2.0



La nouvelle mouture de ce jeu de golf sous Windows sorti il y a quelques années déjà n'apporte rien au genre, et fait plutôt pâle figure vis-à-vis de ses concurrents. C'est à peu près dans ces termes que l'on peut résumer la chose.

TIBÉRIUS

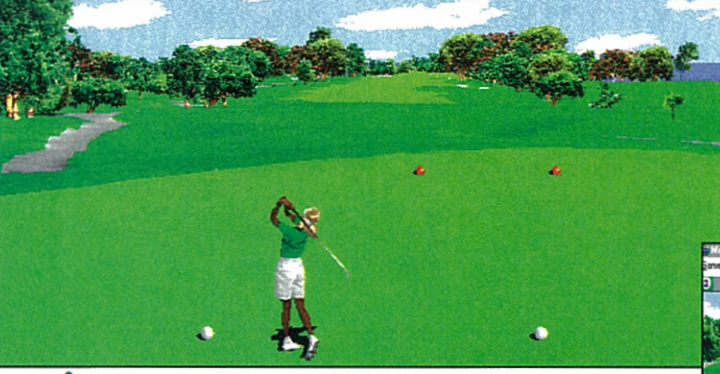


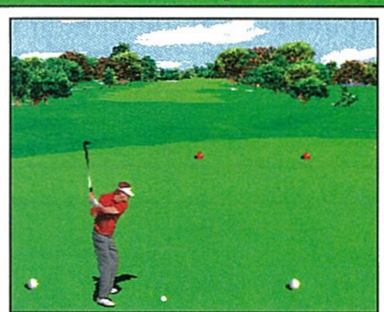
Du côté des atouts, force est de constater qu'il est très complet et que la quantité d'options devrait plaire aux connaisseurs. Vous pourrez aussi jouer en réseau via un soft Playernet fourni avec. Enfin, il existe quelques options judicieuses, notamment dans le cas où vous avez manqué à plusieurs reprises un coup, le programme vous propose alors une leçon sur celui-ci. Voilà pour les aspects positifs, trop peu nombreux pour faire oublier qu'il n'y a que deux parcours, et que graphiquement c'est laid et trop dépouillé ! Aucun travelling avant n'illustrant le lancer de la balle, a ucun graphisme en 3DS, juste de la vidéo pour illustrer le mouvement du golfeur. Bien sûr, on aurait pu être clément si l'aspect simulation était assez bien fait pour pallier à ce handicap, mais là encore le système de déplacement écran par écran nous donne peu de repères dans l'espace, et on a vraiment du mal à se rendre compte où tirer, etc. Bref, c'est vraiment très léger, trop !

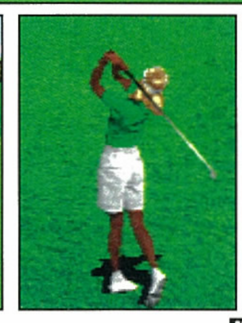
Une mention spéciale au gars qui a écrit le texte au dos de la boîte. Franchement, si vous avez l'occasion, lisez-le, c'est du grand art.

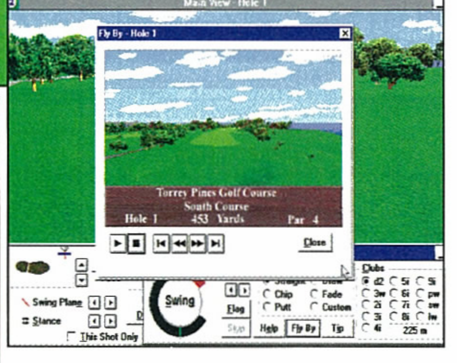
EDITEUR : Microsoft (1) 69 86 46 46 • DISTRIBUTEUR : Microsoft • NBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIG MINI : 386DX, Windows 3.1 ou 95, 8 Mo

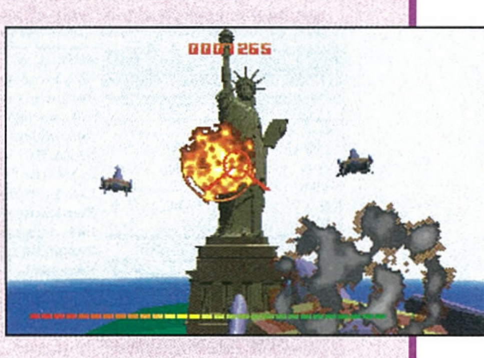
Un soft qui ne laissera pas un souvenir impérissable. D'ailleurs, moi je l'ai déjà oublié. De quoi je parlais ? Ah oui, hormis le fait d'être un inconditionnel de golf et un collectionneur, il faut vraiment se tromper pour l'acheter.











Chaos Control

MAC CD-ROM

Plutôt Chaotique

TIBÉRIUS

Eh oui, vous voilà encore promu sauveur de la terre.... Cette fois-ci, ce sont les Kesh Rhan que vous allez combattre dans les quatre niveaux de ce jeu d'arcade. Vous pilotez votre vaisseau dans des décors pré-calculés, ce qui signifie que vous n'avez aucune liberté de déplacement. Certes les scènes intermédiaires, dans un style Manga, sont assez bien réussies, mais le graphisme des phases de jeu est plutôt sommaire. Vous disposez d'une mitrailleuse lourde, et tout ce que vous avez à faire est de pointer le curseur sur votre cible et de tirer, en évitant toutefois la surchauffe de votre arme.

L'ambiance sonore se limite à des bruits de tirs et à quelques commentaires de l'ordinateur en anglais. En revanche, le reste du jeu est en français, y compris les dialogues des scènes intermédiaires.

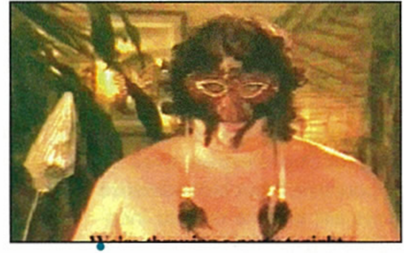
EDITEUR : Infogrames

Choas Control ne présente que peu d'intérêt et est avant tout destiné aux amateurs de shoot'em up. Attention tout de même à ne pas massacrer le bouton de votre souris.

INTERET 40 TECHNIQUE 70

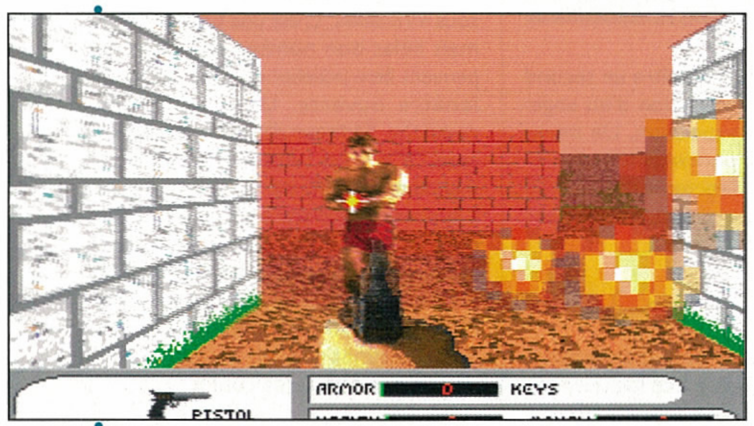
Island Peril

PC CD-ROM



Le gag du mois

IANSOLO



A Joystick on connaissait les jeux pourris. On découvre en ce moment une nouvelle catégorie : les jeux tellement minables, tellement kitchs que ça en devient drôle. On aurait presque envie d'y jouer pour voir jusqu'où va aller la plaisanterie ! Island Peril est enrobé dans un scénario fumeux et moult séquences vidéo. C'est moche, c'est mal fait et apparemment la seule raison d'être de ces vidéos est de nous montrer une poupée en bikini. Le jeu en lui-même rappelle fortement Doom, et on utilise les mêmes touches au clavier. Pourtant, la comparaison s'arrête là. Les textures sont daubesques, du jamais vu, on dirait que ça été dessiné au crayon de couleur tellement c'est tramé. Pour finir sur une petite touche optimiste, on peut relever quelques armes rigolotes : lance-flammes, lance-slime et canon à eau (les trucs qu'utilisent les gamins à la plage) pour contrecarrer les effets du lance-flammes. Mais il n'y a pas d'option de jeu en réseau. Désolé, vous ne pourrez pas vous battre au pistolet à eau...

EDITEUR : Atlantean Interactive Games • TEXTE ET VOIX : anglais, • NOMBRE DE JOUEUR : 1 joueur, CONFIGURATION MINI : 486 avec CD2X

INTERET 40 TECHNIQUE 50

Sérieusement, il y a suffisamment de softs à la Doom pour que vous évitiez ce machin truc-là.

Flight Sim Flight Shop

PC CD-ROM

On n'y croyait plus, et pourtant tout arrive : Flight Simulator 5 dispose désormais d'un produit permettant de dessiner de nouveaux appareils. En fait, Flight Sim Flight Shop est bien plus que cela, comme nous allons le voir.

Fous volants

MOULINEX

Très proche de Adventure & Aircraft Factory destiné à FS4, Flight Sim Flight Shop est un produit polyvalent et il faut bien le dire, assez déroutant pour le néophyte. Sa vocation première, à savoir la création d'appareils, ne pourra séduire que les passionnés, et encore... à condition qu'ils soient quelque peu habiles, persévérants et qu'ils disposent d'un minimum de connaissance en avionique. Alors, que faire de ce produit ? Beaucoup de choses, rassurez-vous. Livré avec six nouveaux appareils (Beech C55 Baron, Boeing B747, DC3, T6-D Texan, F18 Hornet et un ULM assez rafraîchissant), FSFS permet de disposer d'une bibliothèque d'engins volants déjà particulièrement étoffée.

Outre les produits BAO déjà parus ou à paraître (voir encadré), de nombreux amateurs éclairés proposent, sur Compuserve ou par l'intermédiaire de Pilotes Virtuels de France, de véritables merveilles dont tout amateur de Flight Simulator rêve depuis des années. Pour le commun des mortels, FSFS permet donc d'utiliser les appareils nouveaux. Il modifie également Flight Simulator en ajoutant un machmètre et des manettes de gaz séparés pour les avions à réaction. Les avions à hélice, eux, voient également apparaître un second tableau lors de l'utilisation d'un engin doté de plusieurs moteurs. Un menu de configuration permettant de modifier les appareils directement depuis FS ainsi qu'un mode aventure viennent parachever le tout.

Aventure ?

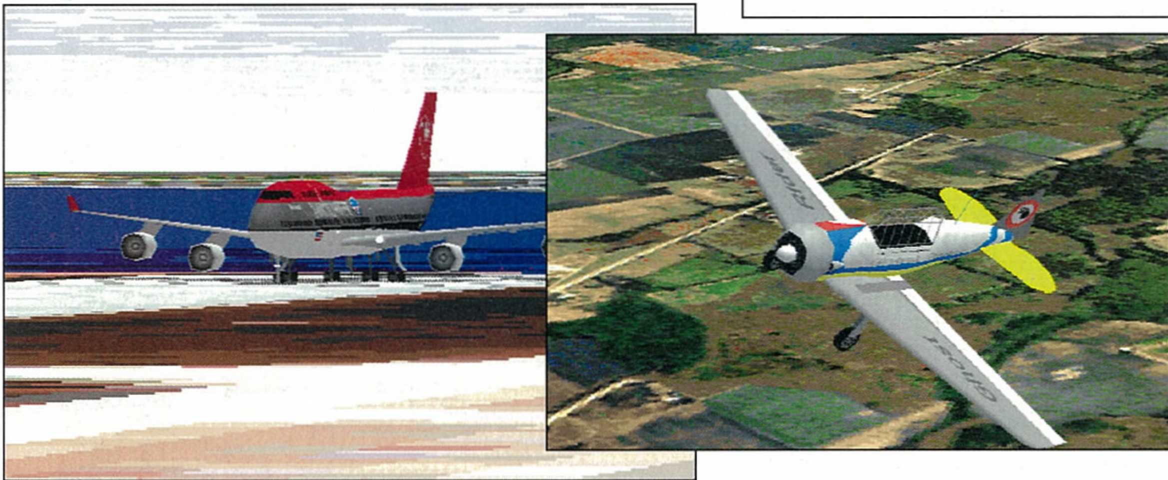
Oui, c'est le retour de la grande aventure avec FSFS. Grâce à ce logiciel décidément très intéressant, on pourra dorénavant bénéficier de "plans de vol" agrémentés de messages audio. On s'en doute, la présence de messages radio réalistes ajoute énormément à l'ambiance générale. Voilà qui devrait relancer la production de scénarios de qualité pour FS. Et comme les pays francophones ne sont pas en reste dans ce domaine, on attend avec impatience des aventures en français. Pour les plus aventureux, un éditeur permet, au moyen d'un langage rappelant un peu le Basic, de créer ses propres "aventures".

Bref, beaucoup d'espoir avec ce logiciel ; et pourtant, il faut bien admettre que la chose est encore un peu incohérente. D'une part, FSFS fonctionne sous Windows. C'est une bonne chose, mais hélas bon nombre d'options ne peuvent être utilisées qu'avec une seule fenêtre ouverte. Un comble ! En revanche, l'éditeur d'aventures tourne sous DOS. Tsst ! Autre grief, la documentation de FSFS est assez vague quant à la possibilité d'attribuer une planche de bord spécifique à chaque appareil. Dommage, lorsque l'on voit les superbes créations disponibles sur Compuserve (GO:FSFORUM) ! Une fois de plus, les outils destinés à FS viennent alourdir un produit déja assez confus.

GENRE : Simulation • EDITEUR : Apollo BAO • DISTRIBUTEUR : Innelec (1) 48 10 55 55 • TEXTES ET VOIX : anglaises • NOMBRE DE JOUEUR : 1 • CONFIGURATION : 486 DX2 Windows, Compatible Windows 95.

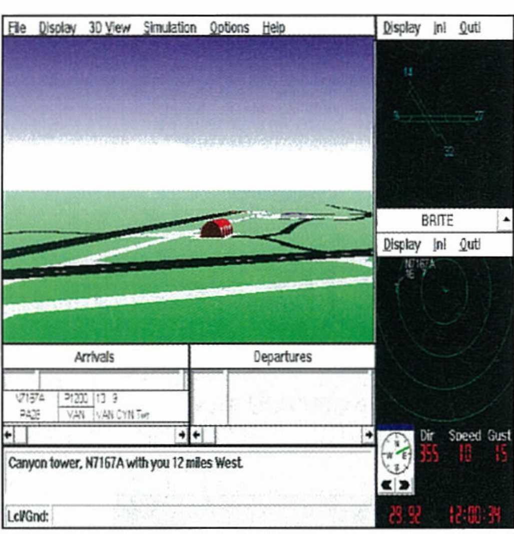
FSFS est loin d'être parfait et pourtant indispensable.





Le cercle de fa

En attendant Boeing Family, Apollo nous gratifie, ce mois-ci, d'un Airbus Family très alléchant. Au menu, 6 Airbus (A340-300, A320-200, A330-300, A310-200, A321-200) aux couleurs de diverses compagnies, et en prime 10 appareils civils et militaires : Avro Lancaster, Boeing B-29 et B-17, B-24 Liberator, C-130 Hercules et une floppée de De Haviland, du petit monomoteur DHC-2 au quadrimoteur Dash 7 en passant par mon préféré, le DHC-3 "Otter", un hydravion. Les appareils, qui bénéficient d'une finition de qualité, se comportent également en vol de facon assez réaliste. Seule fausse note, du reste imputable à FSFS, les planches de bord restent les mêmes.







Tower

PC CD-ROM

La tour infernale

MOULINEX

On connaissait déjà les simulations de tour de contrôle de type Tracon, mais il manquait à l'ensemble un surcroît de réalisme : le stress. C'est chose faite grâce à une interface déplorable.

Le boulot de contrôleur aérien est l'un des plus stressants qui soit. C'est le moment de s'en rendre compte sur site avec Tower. Depuis plus d'un an, les passionnés de simulation de vol attendent ce logiciel avec impatience. C'est vrai que les images ayant circulé jusqu'à présent laissaient augurer d'un produit particulièrement esthétique. De ce côté-là, pas de problème, ce logiciel est en effet superbe. La vue de la piste, sur laquelle on peut faire un panoramique, peut être en mode "réaliste" (2 scénarios) ou en mode "polygone" (1 scénario). Le logiciel, qui tient compte de l'heure, affiche, la nuit, un décor sombre parsemé de lumières du plus bel effet. Les différents écrans de contrôle, dont on peut choisir l'emplacement puisque nous sommes sous Windows, sont lisibles. Forcément, même s'il est toujours de bon ton de jeter un œil dehors pour voir arriver un appareil, rien de tel que l'électronique pour diriger les appareils. La fenêtre montrant les pistes dispose d'un mode "tracking" permettant de suivre automatiquement l'arrivée d'un vol, et il est aussi possible de voir l'aéroport du cockpit. Je le répète, c'est très beau, rapide et tout et tout.

Là où le bât blesse, c'est qu'il faut bien donner des ordres aux appareils. Dans la réalité, la chose se fait par radio, mais ici, il faut se rabattre sur le clavier. Beurk ! Voilà de quoi briser les vocations les plus fortes. Parce qu'il est plutôt réaliste, ce simulateur de contrôle aérien comporte des dizaines de commandes, à peu près aussi sympatiques que celles du DOS. Résultat, à chaque engin qui demande d'atterrir ou de décoller, il faut taper une suite de codes du genre : "N17228, EF9", ce qui veut dire que le vol N17228 doit entrer en approche finale sur la piste 9. Il existe des dizaines de commandes du même acabit, destinées à contrôler le trafic. Dès que la pression s'intensifie, on perd littéralement les pédales et on commence à pester contre ces avions à la noix qui sont tous affublés d'un indicatif particulièrement difficile à mémoriser. À cet égard, on regrette vraiment Tracon, qui disposait de commandes à la souris au moins aussi précises, et qui plus est rapides et agréables à mettre en œuvre. C'est d'autant plus dommage que ce logiciel peut fonctionner avec Flight Simulator (zone O'Hare uniquement avec Lear ou Cessna). Dans ce cas, la tour s'occupe de l'appareil piloté depuis FS. Quel ami assez dévoué acceptera de se transformer en dactylo du ciel simplement pour vous aider à arriver à bon port ?

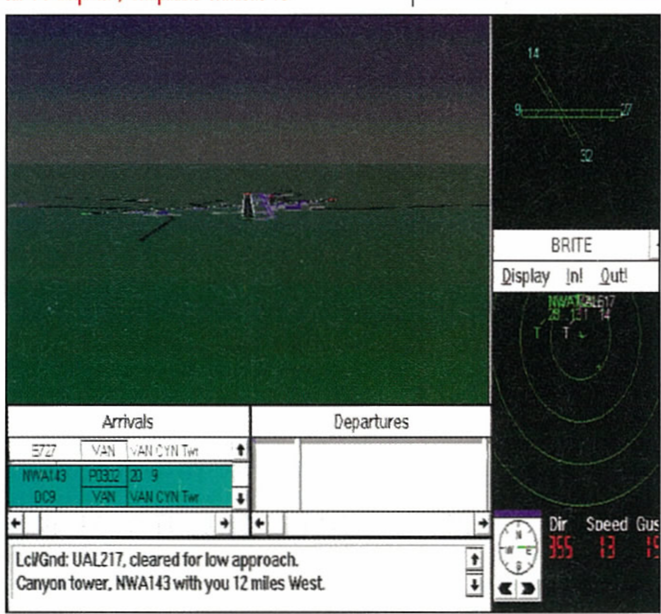
GENRE : Simulation • EDITEUR : Apollo BAO • DISTRIBUTEUR : Innelec (1) 48 10 55 55 • TEXTES ET VOIX : anglaise • NOMBRE DE JOUEURS : 1 • CONFIGURATION MINIMUM : 486 DX2 CD Windows, dispo sur PC disquettes, Compatible Windows 95



■ APPRENEZ LES COMMANDES PAR CŒUR



Un jeu intéressant et attachant, ne serait-ce que par la possibilité de se connecter à Flight Sim ; mais hélas, il est quasiment injouable en raison de l'interface.



X-Wing CD-ROM Collector

MAC CD-ROM

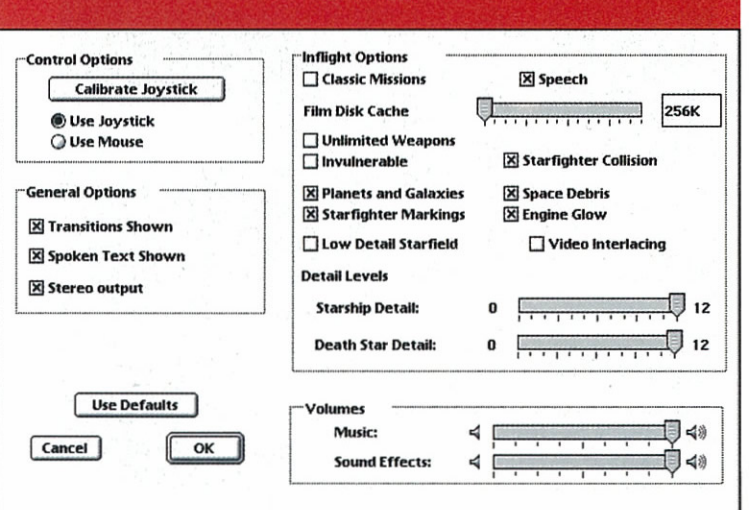


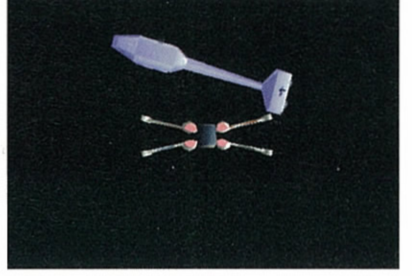
L'empire contre-attaque

Salut les rebelles ! Eh oui, Dark Vador est de retour. Et vous êtes de nouveau de corvée pour l'empêcher de semer la terreur dans tout l'univers.



Les réglages permettent d'adapter le jeu à toutes les machines. L'activation des options "Unlimited Weapons", "Invulnerable" ou la désactivation de "Starfighter Collision" permettront de finir une mission, mais pas de passer à la suivante.





Vous pouvez choisir différents angles de vue, mais celle du cockpit est la seule réellement utilisable.



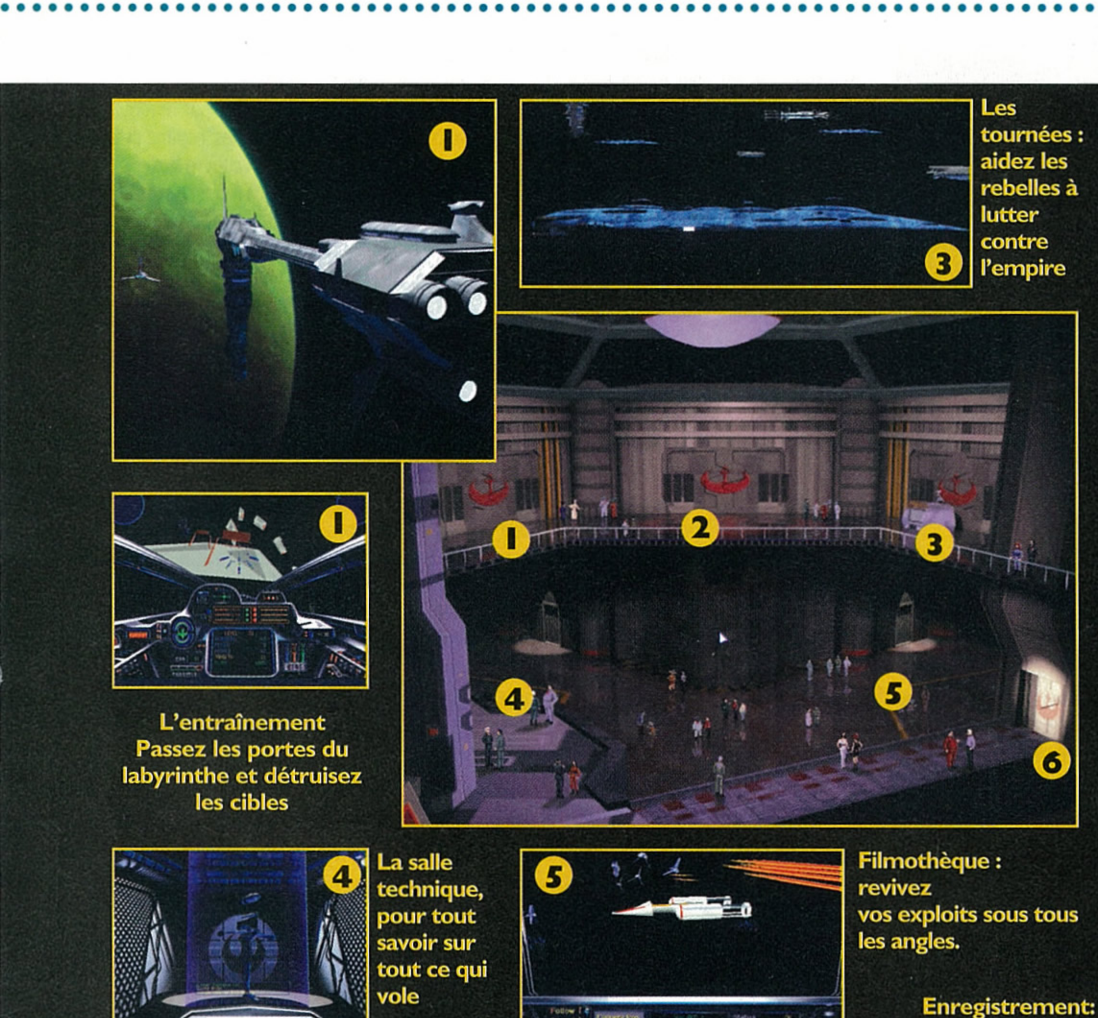
TIBERIUS

Première étape : l'enregistrement. Au début du jeu, vous pouvez créer un nouveau pilote, mais aussi utiliser celui fourni avec le logiciel. En effet, le dénommé MAC_TOPACE ayant déjà accompli toutes les missions, il vous sera possible de les reconstituer dans le simulateur. Le principal avantage étant de pouvoir effectuer les missions dans n'importe quel ordre. Ensuite, vous arrivez à bord du vaisseau amiral "Independence". De là, vous aurez accès à différentes options. Tout d'abord, si vous voulez apprendre à reconnaître les vaisseaux, vous irez vers la salle technique. Là vous est présenté tout ce qui vole dans les environs. Il est important de bien savoir distinguer les vaisseaux, cela vous évitera de tirer sur vos coéquipiers. Ensuite, il va falloir passer à l'entraînement. Pour chaque appareil pilotable, vous aurez huit étapes à franchir. L'épreuve se déroule dans le labyrinthe. Il s'agit d'un parcours où vous devrez passer entre plusieurs portes et détruire des cibles, le tout en temps limité. Cela fait appel à votre dextérité et à votre précision de tir. En fait, ça fait penser à un slalom.

Un petit tour et puis s'en vont

Si les deux ou trois premiers niveaux sont assez faciles, ça se corse assez vite par la suite, et il vous faudra beaucoup de persévérance pour arriver au bout de cet entraînement. Autre possibilité : les combats historiques. Toutes les missions déjà accomplies, plus quelques missions bonus, peuvent être reconstituées dans ce lieu. Après un briefing, vous voilà de nouveau en plein cœur de la bataille. Enfin, pour peu que vous ayez activé la caméra de bord, vous pourrez visualiser vos actions sous tous les angles à partir de la salle de projection. Mieux encore, à partir de cette pièce, vous pourrez entrer dans le simulateur et reprendre la bataille en cours!

Mais entrons maintenant dans le vif du sujet : les "tournées". Après un brie-



Les tournées : aidez les rebelles à lutter contre l'empire

L'entraînement Passez les portes du labyrinthe et détruisez les cibles

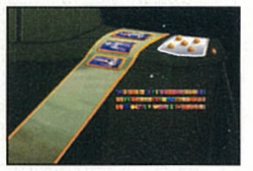
Les missions historiques : revivez les batailles passées

La salle technique, pour tout savoir sur tout ce qui vole

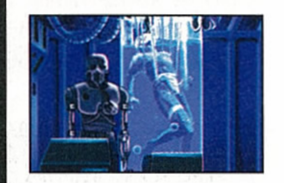
Filmothèque : revivez vos exploits sous tous les angles.

Enregistrement: vos papiers SVP

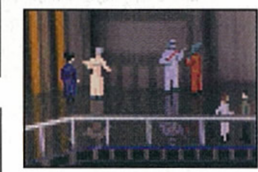














fing en «bon uniforme» (pour afficher vos médailles), vous voilà parti affronter l'ennemi. Selon les missions, vous piloterez différents vaisseaux, mais les commandes de bord sont les mêmes. Ainsi vous disposez d'un système d'identification et de visée, d'un bouclier de protection, de lasers et de missiles. Vous avez également la possibilité de dialoguer et de donner des ordres à vos coéquipiers. Vous pouvez répartir l'energie entre la propulsion, les boucliers et les lasers. Un choix stratégique malencontreux, et c'est l'échec assuré. Qu'il s'agisse de missions de reconnaissance, de sauvetage, d'attaque ou de protection, elles sont toutes variées.

Wing Commander III (testé sur Mac dans Joystick N°65) dispose d'un bon scénario, non linéaire ; c'est-à-dire que l'évolution du jeu dépend de l'échec ou de la réussite des missions. Mais d'une part le jeu nécessite quatre CD – puisqu'il y a de très nombreuses vidéos – d'autre part il est bien trop lent pour être agréable. X-Wing, quant à lui, tient sur un seul CD. En contrepartie, les scènes intermédiaires sont peu nombreuses et dans un style plus "dessiné", tout comme dans Dark Forces. Mais c'est Star Wars, et X-Wing bénéficie d'un bon scénario, d'une très bonne réalisation technique qui permet d'obtenir une bonne fluidité, même avec de nombreux objets. Il possède donc une jouabilité supérieure à son concurrent.

À noter d'ailleurs que si à l'écran le texte des missions est en anglais, vous trouverez dans la boîte trois livrets reprenant en clair et en français le descriptif de chacune d'entre elles. Vous évoluez dans un univers 3D, et en 640x480, mais contrairement à Rebel Assault II, ici ce n'est pas du précalculé mais bel et bien du temps réel. C'est certes moins beau, mais vous pouvez faire toutes les acrobaties que vous voulez. Qui dit "calcul" dit "machine puissante". C'est vrai, mais en diminuant le degré de détails et en affichant par exemple une ligne sur deux, même un 68040 donne un résultat fort honorable. Et pourtant, ça bouge vraiment dans tous les sens ! En plein cœur de la bataille, c'est vraiment la débauche d'explosions, de rayons laser et de vaisseaux. On a même parfois bien du mal à se repérer malgré le radar.

Les textures employées sur les gros vaisseaux ne sont pas très détaillées, mais suffisamment toutefois pour que ce soit assez réaliste. En revanche, pas de problèmes pour reconnaître les petits vaisseaux tels que les Tie-Fighters. Ces derniers ont d'ailleurs une fâcheuse tendance à être très rapides. Vous les entendez arriver, vous les entendez tirer, et vous les entendez vous passer sous le nez. À ce propos, l'environnement sonore est remarquable. Outre les musiques originales du film, les effets sonores stéréos sont très réalistes. Il suffit de prêter une oreille attentive pour savoir d'où viennent les tirs, et c'est bien pratique. Les vaisseaux sont plus ou moins maniables, et possèdent tous la capacité de pivoter sur leux axe. Autrement dit, si vous avez l'impression d'avoir la tête en bas, vous pouvez toujours, sans changer de direction, redresser la situation. Enfin, si les dommages sont trop importants, vous verrez vos appareils de bord se réduire en un tas de cendres... Encore un détail à ajouter au réalisme du jeu.

Dernier point : les missions sont finalement assez difficiles à accomplir. Vous pouvez activer les options "Invincible" et "Munitions infinies" ; même si vous réussissez, vous ne pourrez pas passer à la mission suivante... Et pourtant, certaines d'entre elles ont été simplifiées (une option permer d'accéder aux missions originales).

EDITEUR : Lucas Arts • **CONFIGURATION** : 68040, 8 Mo de RAM, 5 Mo de disque (60Mo pour intallation maximum), CD 2x, Moniteur 13" en 256 couleurs. Optimisé PowerMac.

Une réalisation impeccable, un jeu très rapide, une ambiance sonore prenante et une bonne centaine de missions font de X-Wing un hit à vous procurer d'urgence.





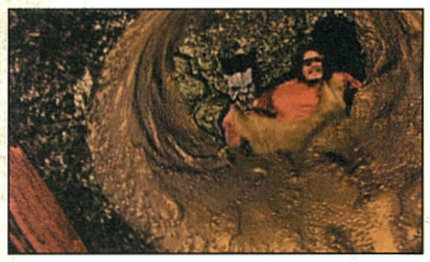
Au lieu d'errer sans fin comme une âme en peine dans de sombres souterrains, consultez notre soluce des sept premiers niveaux de Stonekeep. La suite au prochain numéro.

STONE

NIVEAU D'ENTRÉE ET RUINES DU HAUT

Les coordonnées qui sont indiquées ici s'obtiennent en pressant F8 dans le jeu.

Pour récupérer la Dague of Penetration, ne descendez pas tout de suite. Actionnez trois fois le levier (une fois pour déverrouiller la porte, une deuxième pour remettre le levier en place, une troisième pour placer le levier vers le bas). Ensuite, allez d'une case vers le nord, de deux à l'est, de deux au nord et tournez-vous vers l'ouest. Une pierre au centre du mur en face s'ouvre pour révéler un levier. Tirez-le, puis allez au sud et à l'est dans le passage secret. La dague dans le mur du nord se trouve à une case avant la fin du tunnel.







Après avoir rencontré le ShadowKing, marchez vers le nord à partir des escaliers, et trouvez une porte ouverte avec un sharga devant. Vous pouvez le tuer facilement avec la Dague of Penetration et récupérer la Brass key.

Utilisez cette clef pour prendre un bouclier en bois enfermé dans une pièce vers le nord. Continuez vers le nord jusqu'au bord de la carte. Puis vers l'est au milieu de la carte. Une porte au sud s'ouvre sur trois autres portes. Devant la porte de l'ouest, un sharga garde l'agenda qui se trouve sur une table.

Après avoir récupéré la clef de cuivre et l'agenda, dirigez-vous vers le sud, au centre de la carte, puis vers l'est en direction de la cuisine. Tapez les sacs de grain pour invoquer les fourmis. Tuez-les toutes les six. La dernière fourmi lâchera la clef en bronze. Utilisez cette clef pour accéder à l'armurerie située à côté vers le sud.

Ensuite, rendez-vous au centre de la carte et prenez l'une des portes qui mènent à la pièce centrale. À l'intérieur, deux shargas costauds qu'il faudra buter pour récupérer la clef d'acier et une orbe. La clef ouvre le coffre qui se trouve dans l'armoire. L'accès au niveau 2 se trouve ici.

Le niveau I contient une fontaine de jouvence : utilisez-la pour économiser vos objets magiques. Pour accéder à la fontaine, prenez l'escalier dans le coin sud-ouest de la carte, puis prenez à l'ouest et passez deux portes en suivant le son de l'eau. N'oubliez pas de prendre le bouclier en métal dans l'armurerie après avoir récupéré la clef en acier.

NIVEAU 2 ET RUINES DU BAS

En échange des nombreuses gemmes dispersées dans ce niveau, Wahhokah ne vous donnera que des conseils... pour l'instant. Pour économiser vos gemmes, voici ce qu'il vous révélera : "D'abord, faites attention aux trappes que les shamans des Throgs ont installées un peu partout afin de piéger un couple de nains. Ensuite, fouillez les sewers plus bas pour récupérer la clef. Enfin, pour accomplir votre quête vous devrez retrouver les huit orbes."

Vous découvrirez la clef de fer aux coordonnées X 22, Y 14. Vous devez prendre un faux mur au nord et affronter trois shargas costauds pour y parvenir. Prenez à l'est puis au sud jusqu'à la fontaine de jouvence. La clef de fer ouvre plusieurs portes au sud de la carte : on y trouve le Wineskin et la Keyring.

Passé le faux mur, sur le côté est de la carte, après la plus au nord des quatre portes, se trouve la clef d'ivoire.

Malgré la serrure, la porte n'est pas fermée. Tuez le Slime pour récupérer la clef qui ouvre les trois autres portes et libère Farli. La clef d'ivoire ouvre les portes qui donnent accès au niveau des sewers (égouts), mais il vous faut récupérer les Runes et le Runecaster avant de descendre plus bas.

Le passage menant à l'étude du Mage s'ouvre avec une serrure aux coordonnées X 6, Y 19. Vous aurez besoin à la fois de la clef d'ivoire et de la clef d'acier. Sur le chemin, des contrepoids sur le sol déclenchent des jets de flèches enflammées. Il suffit de placer un crâne ou une épée sharga sur le contrepoids et d'avancer avec prudence. Dans l'étude du Mage, lire soigneusement chaque parchemin afin d'obtenir deux runes. Puis récupérez le bâton des Runes dans la chambre suivante au nord. Le cercle vert au sol recharge le mana de tout objet se trouvant dans votre inventaire, simplement en marchant dessus. Vous pouvez en profiter pour gagner des points en magie en vous servant du bâton plusieurs fois de suite et en le rechargeant sur le cercle vert. Répétez cette procédure quinze fois pour gagner quatre points de magie.

NIVEAU 3 : LES ÉGOUTS

Il faut retrouver deux cylindres pour faire baisser le niveau de l'eau. Le premier se trouve aux coordonnées X 3, Y 16 et l'autre en X 16, Y 30. Pour accéder au premier cylindre, venez par l'escalier à côté de la fontaine du niveau 2, puis continuez à l'ouest jusqu'à une impasse. Bougez le curseur dans l'eau pour récupérer trois crânes et un marteau, puis revenez de 5 cases et prenez vers le sud. Récupérez un autre crâne aux coordonnées X 8, Y 14, ça fera plaisir à Wahooka, vous verrez plus tard. Quand vous passez à hauteur du cylindre, Drake vous le fait savoir. Reculez d'une case et prenez le cylindre dans l'eau. Retournez à la fontaine du niveau 2 pour vous soigner. Puis prenez vers le sud toujours au niveau 2 pour placer le cylindre dans le premier emplacement dans le mur. Enfoncez le bouton sombre pour l'activer. Puis dirigez-vous vers la seconde entrée des égouts au centre de la carte. De retour dans les égouts, allez à l'est pour rencontrer Wahookah, mais il vous manque un crâne. Continuez au sud et à l'ouest pour trouver le second cylindre et un crâne aux coordonnées X 17, Y 20. Faites le chemin en sens inverse, donnez les crânes à Wahookah pour obtenir la clef triangulaire et retournez à la chambre de contrôle au niveau 2 pour finalement aspirer l'eau.

Wahookah ne réapparaîtra pas tant que vous n'aurez pas les trois crânes, comme précisé plus haut. Après avoir récupéré la clef triangulaire, prenez au sud et à l'ouest jusqu'à ce que vous entendiez siffler le vent. La source de ce bruit est un faux mur au nord. Derrière, se trouve un coffre avec un parchemin runique. Ce sort deviendra très puissant plus loin dans le jeu grâce aux Power Runes. Il faut avoir fait baisser le niveau de l'eau pour pouvoir tuer le monstre à tentacules qui se trouve au milieu de la carte. Préparez votre sort de Flamme pour lui arracher les tentacules. Une fois qu'il ne reste plus que la tête, balancez-lui les "oil bombs" ou un sort de shrink. Attention aux points de vie : soignez-vous souvent, car le monstre fait beaucoup de dégâts. Quand il meurt, récupérez la statue et passez le faux mur en X 25, Y 20. De là, suivez le passage vers l'entrée des mines shagra qui s'ouvre avec la statue.

NIVEAU 4 : LES MINES SHAGRA

Récupérez la rune du silence juste au nord de l'entrée. Allez à l'ouest et au sud aux

LES CHOSES BO

N'oubliez pas que vous pouvez stopper le jeu pendant un combat en appuyant sur "I" ou en cliquant sur le parchemin magique. Cela vous permet de vous soigner n'importe quand.

Essayez de récupérer, dès le premier niveau, la Dagger of Penetration, efficace contre la plupart des monstres jusqu'au niveau 10. Si vous n'utilisez qu'une seule arme, vous serez plus habile : le "hit percentage" et la vitesse de cette arme vont s'améliorer. Pour augmenter facilement l'efficacité de vos armes, il y a deux endroits à visiter : la pierre de la Forge du niveau 7 et chez Murph the Faerie au niveau 8.

Quand vous combattez au corps à corps, essayez de vous ménager des espaces libres derrière vous. Quand vous reculez, les ennemis vous suivent et vous avez la possibilité de les frapper facilement. Mais restez toujours face à eux ! Chaque fois que vous utilisez avec succès un sort ou une arme, vous gagnez des points d'expérience dans l'usage de l'arme. Mais au fur et à mesure que vous montez d'un niveau, il faut de plus en plus de points. En utilisant des armes légères, vous augmentez plus vite votre agilité ; avec des armes

coordonnées X25, Y 24 et mettez-vous face à l'ouest : il y a un bouton dans le mur. Poussez-le, tournez vers l'est pour trouver le cercle qui recharge le mana. Soignez l'équipe, apprenez la rune du silence, et faites le chemin en sens inverse. Aller au sud et à l'ouest où dort l'Ettin. Invoquez le sort de silence près des barils. Cassez ces derniers sans faire de bruit (!), puis allez vers le coffre et le pilier. L'orbe qui s'y trouve soignera toute l'équipe au maximum, deux fois pour chaque nouveau niveau. N'essayez pas de tuer l'Ettin.

Après avoir récupéré le trésor de l'Ettin, retournez au cercle de mana pour guérir l'équipe, puis prenez à l'ouest par la porte à côté. Continuez à l'ouest jusqu'à une porte, puis prenez au nord avant la porte. Au nord-ouest, se trouve une petite pièce avec des shargas qui gardent une niche avec une armure Dwarven et une clef squelette. Donnez l'armure à Farli et allez au nord vers les cages des prisonniers. Libérez Karzak, donnez-lui une hache et une armure et prenez l'escalier qui descend au nord.

Prenez à l'est et au nord à partir de l'entrée jusqu'aux coordonnées X 32, Y 4 et regardez dans la fissure. Cela fera changer l'opinion des nains sur les shargas. Ensuite, partez à l'ouest aussi loin que possible pour trouver Grug, un sharga peureux prêt à aider l'équipe. Tuez le serpent sur le chemin et suivez Grug dans le repaire des shargas. Un des shargas qui se tient debout, Skrag, parle à l'équipe et offre dix points à tous les lanceurs de runes. Derrière lui se trouve un baril qui dissimule un bouton sur le mur est. Ce bouton ouvre une porte secrète à l'ouest avec une rune cachée dedans. Récupérez la rune avant de revenir à l'ouest à l'entrée du temple Throg.

NIVEAU 5: LE TEMPLE THROG

Un parchemin qui se trouve à l'ouest et au nord de l'entrée indique le chemin dans le labyrinthe. À partir de l'entrée du labyrinthe, le chemin à suivre est le suivant : trois nord, deux ouest, quatre sud, deux ouest, deux nord, deux ouest, sud, ouest. De là, prendre à l'ouest et au sud vers une impasse et cherchez le bouton qui ouvre une porte secrète.

Derrière la porte se trouve pas loin un cercle pour recharger le mana et une potion Throg. Conservez la potion parce que vous allez en trouver une autre plus loin. En buvant les deux d'un seul coup, vous augmenterez définitivement votre force d'un point. N'attaquez pas le squelette à proximité.



Dombur est enfermé dans une cage aux coordonnées X 12, Y 7 dans le niveau du haut du temple. Sur le chemin, vous devez abaisser tous les leviers qui se trouvent dans une petite pièce, afin d'ouvrir les cages. Dans la cellule au nord de celle de Dombur, un bouton sur le mur sud ouvre un passage vers une porte secrète à côté de la statue Throggi. Restez près de la statue quand vous vous battez contre le garde throg pour empêcher les autres gardes de s'en mêler. Ne prenez que l'orbe jaune sur la statue, puis prenez une hache pour la donner à l'un des nains de l'équipe. Ne prenez pas une seconde arme ou essayez de toucher l'œil vert. Rebroussez chemin par où vous êtes arrivé pour aller voir le prêtre.

L'amulette est portée par un haut prêtre throg qui se trouve au coin nord-est du niveau supérieur du temple. Il est dur à buter, mais le jeu en vaut la chandelle : on récupère un lanceur de rune à quatre emplacements et une nouvelle rune. Vous devez porter l'amulette pour ouvrir la barrière de lances au sud de l'entrée. Ce passage mène au niveau du dragon.

Dans la partie haute du temple, on peut récupérer un certain nombre d'objets intéressants. Aux coordonnées X 8, Y 15, derrière une porte piégée se trouve une rune flamme. Piquez son goujon en bois (ouvrez un dico) au throg qui se trouve à côté au nord. Utilisez le goujon pour désarmer la trappe avant d'ouvrir la porte. Plus loin, au nord, se trouve une fausse statue permettant de recharger le pouvoir des lanceurs de runes en la touchant avec l'orbe. Ne touchez pas l'orbe à mains nues, sinon vous seriez choqué. Au coin sud-est de la carte se trouvent deux runes derrière la porte aux coordonnées X 27, Y 26. À côté, au sud et à l'est, se trouve la seconde potion shrog qui permet de booster d'un point la force si on la boit juste après la première potion. Prenez un goujon avec vous pour ouvrir une porte secrète juste à proximité de la potion. Derrière la porte, un levier referme les puits à l'ouest. Sur le chemin de l'amulette se trouve un anneau de protection aux coordonnées X 29, Y 13 et une rune bouclier détenue par un prêtre throg en X 27, Y 10.

NIVEAU 6: L'ÉTABLE DU DRAGON

Les trois morceaux de la machine à lancer les rocs se trouvent au niveau en-dessous, mais vous devez d'abord libérer le dragon pour récupérer le troisième morceau. Les deux premiers se trouvent en X 27, Y 2 et X 13, Y 8. Après le dragon, dans le niveau du haut, allez au milieu de la partie ouest de la carte, sur le chemin du niveau neuf : le troisième morceau se trouve en bas des escaliers.

Pour retrouver les morceaux de la clef du dragon, allez au niveau inférieur dans la partie sud-est de la carte pour récupérer le premier morceau. Le second se trouve dans le niveau supérieur, toujours au coin sud-est. Visitez la forteresse des nains au niveau 7 pour obtenir un burin magique chez l'armurier. Vous aurez aussi besoin d'un silex magique du niveau supérieur pour réassembler la clef. Le silex se trouve derrière une pile de pierres à côté de la porte menant à la tête du dragon. Sur le chemin, pour aller parler au dragon, vous passerez une zone sur le côté est avec d'étranges lumières dansantes. Continuez vers le sud et cueillez une des fleurs et placez-la aux coordonnées X 28, Y 10 pour ouvrir le portail menant au royaume des fées.







NIVEAU 7: LA FORTERESSE DES NAINS

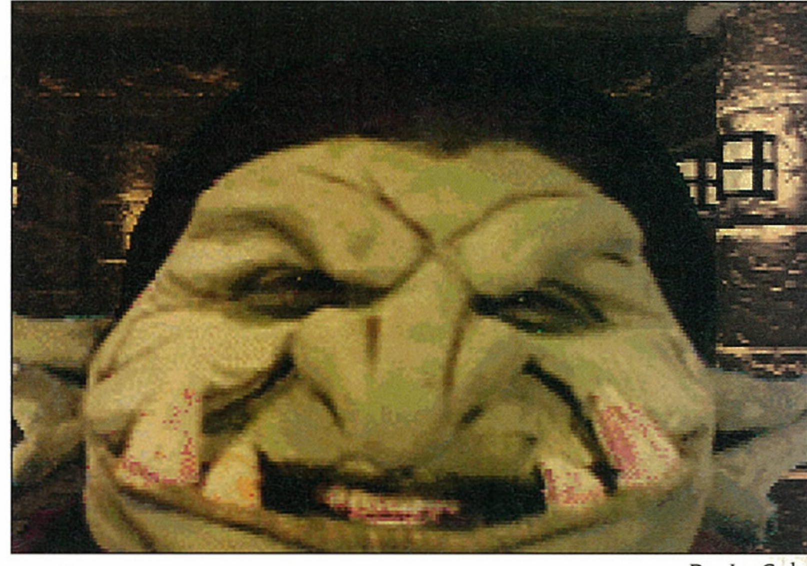
Au nord et à l'est de l'entrée du niveau se trouve un nain qui tourne le dos et essaye d'ouvrir une porte. C'est en fait un throg avec un sort de déguisement : tuez-le. Ouvrez la porte secrète en essayant plusieurs fois de la franchir.Pour assembler la clef du dragon, vous avez récupéré le ciseau magique et le silex. Rapportez ces éléments au forgeron qui se fera un plaisir de reconstituer la clef. Bonus : en frappant avec votre arme favorite le roc dans la forge, vous gagnerez des points d'habileté. Pour assembler la machine à lancer les rocs, vous avez récupéré trois morceaux. Donnez-les un par un à Dombur en entrant et sortant de la pièce. Bien que la machine ne soit pas nécessaire pour finir le jeu, c'est une bonne arme de jet.

Voilà, la suite dans le prochain numéro...

NNES À SAVOIR

plus lourdes, vous augmentez votre force. Certaines Orbes améliorent vos stats pour peu que vous les gardiez dans votre inventaire. En buvant deux potions Throg à la fois, vous augmentez d'un point votre force (effet permanent).

En passant sur un cercle vert, vous rechargez le mana de tous les objets magiques de votre inventaire. Vous pouvez vous en servir pour gagner des points d'expérience en magie en invoquant plusieurs fois de suite un sort et en vous rechargeant autant de fois que nécessaire (on peut gagner quatre points en quelques minutes). Avec le cercle et les runes de téléportation du niveau 6, le jeu devient plus facile. Créez un cercle bleu à côté d'un cercle vert. Confiez la rune de téléportation à un perso qui gardera du mana à cet effet. Plus tard, quand vous aurez besoin de vous guérir ou de recharger le mana, téléportez-vous sur le cercle bleu. Vous pouvez alors invoquer autant de sorts de guérison que vous voulez et vous recharger sur le cercle vert. Attention de bien vous replacer sur le cercle bleu avant d'invoquer Transport ; sinon vous ne pourrez pas revenir en arrière ! Cette méthode fonctionnera partout.



Par IanSolo

GUIDE



WARCRAFT 2

Voici quelques cheat-codes pour Warcraft 2 :
HATCHET : deux coups suffisent pour couper un arbre
VALDEZ : donne du pétrole
SPYCOB : idem
MAKE IT SO : Constructions plus rapides
SHOWPATH : montre toute la carte
ON SCREEN : montre toute la carte, même en multi-joueurs
IT IS A GOOD DAY TO DIE : invincible et tue les ennemis en un coup
GLITTERING PRIZES : fric, bois et pétrole
Ces codes sont à entrer en jeu, vivement Duke Nukem 3D !

Breds

MAGIC CARPET 2

Astuces pour Magic Carpet II :

Durant le jeu, pressez la touche I, entrez le mot WINDY et pressez la touche "Entrée". Vous pouvez alors utiliser les combinaisons de touches suivantes :

- ALT F1 : donne accès à tous les sorts.
- ALT F2 : donne plus de mana.
- ALT F3 : détruit tous les joueurs.
- ALT F4 : détruit tous les châteaux.
- ALT F5 : détruit tous les ballons.
- ALT F6 : rétablit vos points de vie.
- ALT F7 : détruit toutes les créatures.
- ALT F8 : donne plus de points d'expérience.
- ALT F9 : les sorts ne coûtent plus de mana (on/off).
- ALT F10 : invincibilité (on/off).
- SHIFT D : atteint l'objet courant.
- SHIFT C : termine le niveau courant.

Guillaume

MORTAL KOMBAT 3

Codes pour cartouche Action Replay :
+MKIII243D668C = énergie infinie joueur 1
+MKIII243EEA8C = énergie infinie joueur 2
+MKIII2441568C = à utiliser avec énergie joueur 1
+MKIII24416E8C = à utiliser avec énergie joueur 2
+MKIII2443F809 = crédits infinis

Oliver

DESTRUCTION DERBY

Je vous écris pour vous donner des astuces pour Destruction Derby. Tous les codes doivent être tapés sur le clavier américain. Les deux premiers codes peuvent être utilisés seulement en "Wreckin Racing" en mode "Championship".

- Pour avoir un nouveau circuit : REFLECT!
- Pour avoir une nouvelle voiture : NPLAYER!

Rappelons un dernier code qui peut être utilisé n'importe où :

- Pour être invincible : !DAMAGE!



Raphaël C.

WITCH HAVEN

Je me suis permis de vous envoyer quelques astuces qui trouveront, je l'espère, une place dans Joystick. Pour pouvoir entrer les codes, il faut d'abord appuyer sur la touche "Backspace". Ensuite, tapez les mots suivants et appuyez sur "Entrée".

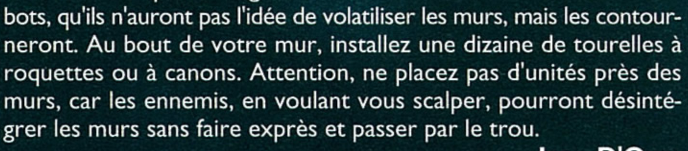


- SCOOTER : pour avoir toutes les armes
- MOMMY : pour avoir toutes les potions
- WANGO : pour avoir son énergie au maximum, tous les sorts, et l'armure au maximum, pour avoir aussi toutes les clés.
- RSVP : provoque la mort
- RAMBO : provoque encore la mort
- IDKFA : provoque aussi (hélas) la mort

Badiane M.

DUNE

Salut Du Nain (ou Dune 2 plutôt), pour ne pas vous faire emmerder par les ennemis, dès que vous pouvez faire des murs, faites-en un max autour de votre base, du côté d'où les ennemis viennent. Ces personnages seront tellement barbots, qu'ils n'auront pas l'idée de volatiliser les murs, mais les contourneront. Au bout de votre mur, installez une dizaine de tourelles à roquettes ou à canons. Attention, ne placez pas d'unités près des murs, car les ennemis, en voulant vous scalper, pourront désintégrer les murs sans faire exprès et passer par le trou.



Jean-D'Ours

MECHWARRIOR 2

D'habitude, je lis les astuces et les applique, mais cette fois-ci, c'est à moi de vous faire part de quelques trucs pour mes jeux préférés. Voici tous les codes que j'ai trouvés pour cette excellente simulation. Si vous en trouvez d'autres, soyez généreux, partagez-les avec les autres joueurs en les envoyant à Joystick...
Pendant le jeu, tenez appuyés : CTRL+ALT+SHIFT



en tapant les codes suivants (codes en QWERTY : Q=A, Z=W, ?=M, etc.) :

BLORB :	Invulnérabilité totale
CIA :	Munitions illimitées
MIGHTYMOUSE :	Jump jets illimités
COLDMISER :	Robot-glaçon, missiles thermiques déroutés
TLOFRONT :	Vue avant sur écran au lieu de la vue arrière
FRONT :	Idem TLOFRONT
XRAY :	Vision à rayons X, pareil que l'Enhance Imaging, à cette différence près que l'on voit au travers des décors, appuyez sur "w" pour revenir au E.I. mode normal.
LAIRDO :	quelque chose à propos de "blimp". Aucune idée.
DEI :	aucune idée de ce que cela fait... affiche "FEIF"
HANGAROUND :	Permet de rester sur le terrain pour le visiter même si vous avez fini la mission (échec ou réussite). À réutiliser pour quitter ce mode.
ENOLAGAY :	Attaque thermo-nucléaire massive. Vous devez avoir verrouillé un ennemi dans le viseur. Attention, tout sera détruit par le souffle, alors mettez-vous en mode "invincible" avant de lâcher les bombes !
DORCS :	Affiche une photo des programmeurs du jeu et diverses autres informations.
MEEMEEP	Touche compression temps activée
UNMEEPMEEP	Compression du temps désactivée
TINKERBELL	Les caméras externes flottent librement! ("c" pour désactiver)
FUCK	Aucun effet, mais vous êtes réprimandé
SHIT	Idem FUCK
ZMAK	Temps étendu
MICHELIN	Qui est ce sympathique personnage sur les Mechs et leurs débris? (passer en mode "camera")
ICANTHACKIT	Termine la mission

Vous avez traversé le jeu, vous connaissez tous les robots, voici de quoi vous relancer :
Dans le mode "Trials of Grievance", écran "Star Config" :
- Changez votre nom par "Enzo", retournez au Mechlab et essayez l'Elemental, le Tarentula et le Battlemaster (le jeu plante quand je le prends). Vous pouvez aussi utiliser "Hobbes" comme nom dans l'écran Star config.

Et en prime, quelques conseils :
Ne négligez pas l'importance des "jump jet". Au Mechlab, montez-en, même sur vos plus grosses unités. Un jet placé sur chaque jambe de votre robot permet de pivoter dans un mouchoir de poche, pousser des bourres en ligne droite et même léviter dans les airs (touche J). Ça compense le manque de vitesse et de maniabilité des gros MECHS. Dans les missions avec des cibles lointaines (avions, etc.), mettez des lance-missiles longue portée (LRM). Si vous utilisez des MECHS compagnons, le RIFLEMAN colle pile poil en killer d'OVCD (objets volants chiants à dégommer). Si le temps est compté, n'achevez pas les MECHS adverses, mais immobilisez-les en attaquant genre "roquet hargneux" la même jambe jusqu'à sa destruction.

Moïse

DAEDALUS ENCOUNTER

En suivant votre suggestion, j'ai décidé de vous envoyer le truc suivant pour Daedalus :
Au menu principal, il faut sélectionner "GAME" ; taper "ALT + F5" ; sélectionner "JUMP TO", et il sera possible de sauter pour n'importe quelle partie du jeu.

André L.

LEMMINGS 3D



Quelques mots de passe :

- Niveau 2 :	NASTALIK
- Niveau 3 :	PADUASOY
- Niveau 4 :	BRELOQUE
- Niveau 5 :	OCHIDORE
- Niveau 6 :	CECROPIA
- Niveau 7 :	KABELJOU
- Niveau 8 :	DOUMPALM
- Niveau 9 :	HANABERA
- Niveau 10 :	PARERGON

Autres mots de passe spéciaux : SJ5Z (pour s'entraîner), L2RP (pour l'écran de "continues") et FMWY (pour accéder à la séquence de fin).

Damien

REBEL ASSAULT 2

Voici, ci-dessous, les codes de tous les niveaux Beginner, Novice et Standard ainsi que les deux premiers codes en mode "expert" de Rebel Assault 2.

Beginner	Novice	Standard	Expert
JABBA	EWOKS	BANTHA	ANAKIN
ENDOR	CHEWIE	KATANA	KENOBI
LACHTON	DANKIN	DENGAR	
BORSK	NOGHRI	PELLAEON	
KROYIES	CHAMMA	ITHULL	
AURIL	BOGGA S	TENNESS	
KAMPL	INCOM	MYRKR	
FERRIER	KOTHLIS	CHURBA	
GALIA	KRATH	ARTOO	
DENARII	SIOSK	SATAL	
SADOW	ADEGAN	LOBUE	
ONDERON	AMANOA	DENEBA	
ALEEMA	AMBRIA	STURM	
CATHAR	SYLVAR	CRADO	
DOMINIS	MIRALUKA	CARRACK	



Nicolas E.

GUIDE

ENVOYEZ-NOUS VOS MEILLEURS TRUCS & ASTUCES VOUS GAGNEREZ 300 F PAR SOLUCE PUBLIÉE ET 50 F PAR ASTUCES (CODES DE NIVEAUX, PATCHES, MOTS DE PASSE, TOUCHES SECRETES, ETC...). ENVOYEZ LE TOUT A JOYSTICK, "JEUX CRACK", 10, RUE THIERRY LE LURON 92592 LEVALLOIS-PERRET CEDEX.

SAMURAI SHODOWN



Commencer une partie et perdre, ne pas faire "Continue". Puis dans le menu, sélectionner "Resume" et faire :
- Gauche, X, bas, haut, droite, gauche, haut, X

Maintenant, sélectionner un nom de joueur et utiliser L et R pour sélectionner le stage.

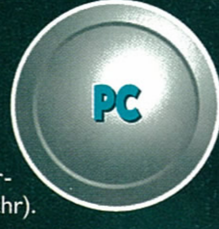
Stéphan

WORMS

Salut, wormistes ! Si vous avez des problèmes (techniques ???) avec un Worms de l'ordinateur, qui vous fait sérieusement chier sur les bords. Il suffit (tout simplement) de creuser une tranchée horizontale sous le CompuWorms avec le BlowTorch, et imbécile comme il est, pour vous scalper, il va tirer une grenade ou un coup de bazooka sur l'ordonnée sur laquelle vous vous trouvez, mais ne va pas s'occuper de l'abscisse et donc s'auto-désintégrer. Si vous voulez éviter de vous faire blesser, n'allez pas trop près du CompuWorms (yeah !).

Double-Mousche

ONE MUST FALL 2097



Vous pouvez avoir PYROS avec la version shareware ! Cela ne marche qu'en mode "tournoi". En utilisant debug (DEBUG sauvegarde.chr).

Entrez :

- pour utiliser PYROS :	E 11B C4
- pour avoir du fric, du flouze...	E 128 FF FF FF
- pour avoir un maximum de mech power :	E 11C C1 E8 C3 EA
	E 204 34 71 A2
- pour avoir un maximum de pilote power :	E 210 54 30 AC
	E 214 64 50 D0
	E 120 D4 C1 D6
Pour sauver les changements :	W
Pour sortir de debug	Q

Rémy Teuscher

FATAL RACING

Entrez ces mots comme votre nom pour accéder aux voitures spéciales : SUICYCO; MAYTE; 2X4BS23P; TINKLE; LOVEBUN. Mode superdestruction : SUPERMAN. Voitures indestructibles : DR DEATH. Pour enlever les cheats : REMOVE. Voir la séquence du championnat : CUP WON. Voir la séquence de victoire : I WON. Mode grand écran : CINEMA. Aller en course de bonus : MREPRISE. Accéder à la coupe des champions : GOLDBOY.

Boudry Patrice

REBEL ASSAULT

Avant de jouer, allez dans "Game Options", appuyez sur Shift, Control, Alt et Command. Restez appuyé sur ces touches, et cliquez plusieurs fois entre les modes "Rapid Fire" et "Shut Down Other Applications" (cliquez entre les deux carrés). Le mode "Yoda" (Yoda's power mode) apparaît, mettez-le en marche. Pendant le jeu, le + du pavé numérique régénère votre énergie. le - du pavé numérique vous enlève de l'énergie. Les touches 1 à 9 du pavé alphabétique, utilisées avec Shift vous font passer au niveau correspondant à la touche. Pour les niveaux de 10 à 15, Shift avec A, B, C, D, E, F. Et la touche Escape vous permet de finir le niveau.

Jérémie

STEEL PANTHER

Voici un petit truc pour se donner un coup de pouce au jeu Steel Panther. Pour modifier les caractéristiques de commandement des chefs de chacune de ses unités : éditez le fichier SAVExxx.DAT dans le répertoire "Save" du disque dur. (ou les xxx représentent le numéro de la sauvegarde).

- Secteur relatif : 17 Déplacement : 296
Caractéristique de ralliement sur un octet de tous les chefs d'unité. Remplacez les valeurs présentes par 8C (140 en base 10) jusqu'à rencontrer une suite de zéros.

- Secteur relatif : 18 Déplacement : 35
Caractéristique de commandement en infanterie, artillerie et blindé. Remplacer les valeurs présentes par 8C jusqu'à rencontrer une suite de zéros.

- Secteur relatif : 24 - Déplacement : 212
Victoires de chaque chef (kills). C'est vous qui voyez, mais 32 (50 en base 10), c'est déjà pas mal. Voilà, c'est tout pour aujourd'hui.

Jean-Michel

RISE OF THE ROBOTS



- Pour des séquences FMV avec différentes musiques :
Dans les options, sélectionnez "Cinematics on/off" puis faites au choix : gauche, gauche, droite + A, B ou C.

- Pour avoir le Supervisor :
À l'écran de sélection des personnages, faites droite, gauche, droite + A, B ou C.

- Pour jouer contre le Cyborg, une fois dans l'entraînement, faites droite + A, B ou C.

Stéphan

SI VOUS NE SAVEZ PAS COMMENT UTILISER LES PATCHES, COMMENT REMPLACER LES OCTETS DANS UN FICHIER OU CE QU'EST L'HEXA, IL SUFFIT DE NOUS DEMANDER LE MODE D'EMPLOI, QU'ON NE PUBLIE PAS CHAQUE MOIS PARCE QUE ÇA PRENDRAIT TROP DE PLACE, MAIS QU'ON VOUS ENVERRA EN ÉCHANGE D'UNE ENVELOPPE TIMBRÉE À VOS NOM ET ADRESSE.

HERETIC

PC

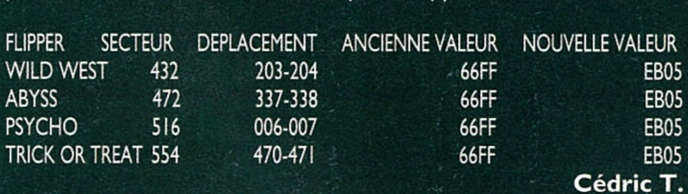
Il existe un paramètre de lancement d'Heretic qui est très utile en Deathmatch :
Heretic -noartiskip
Ce paramètre vous autorise à utiliser l'objet désigné dans votre inventaire, même si vous êtes en train de courir (touche Shift). En Death Match, cela vous permet de tendre des pièges du genre : "Je m'enfuis, et en même temps que je cours, j'utilise la bague d'invulnérabilité". Assez pratique quand on joue en maintenant la touche Shift enfoncée.

Ranx the FireHawk

PSYCHO PINBALL

PC

Voici un petit patch à faire avec un éditeur de secteurs comme PCTools dans le fichier _P_.EXE pour avoir les boules infinies aux quatre flippers :



FLIPPER	SECTEUR	DEPLACEMENT	ANCIENNE VALEUR	NOUVELLE VALEUR
WILD WEST	432	203-204	66FF	EB05
ABYSS	472	337-338	66FF	EB05
PSYCHO	516	006-007	66FF	EB05
TRICK OR TREAT	554	470-471	66FF	EB05

Cédric T.

WING COMMANDER 3



Si vous avez soif d'animations, cette astuce va vous plaire. Pendant l'écran des crédits, gardez les touches Shift-SUPR-F10 enfoncées et tapez "LORDBRITISH" en majuscules. Vous aurez toutes les animations à votre disposition.

Nicolas Bresson



CRUSADER NO REMORSE

PC-CD

Lorsqu'une de vos armes est vide, posez-la (Ctrl D) et récupérez-la aussitôt. Vous aurez alors un chargeur plein. Ce tip ne marche pas avec les armes à énergie.
- Dans le 1er niveau, quand vous rencontrez l'informateur rebelle, allez à gauche, prenez le téléporteur. Dans la pièce où vous arrivez, tuez tout le monde. Ensuite, envoyez une mine araignée sur le générateur de bouclier du canon (l'espèce de cylindre en haut à gauche). Une fois détruit, envoyez une autre mine araignée sur le canon pour le détruire. Faites alors sauter les caisses, qui cachent un interrupteur. Actionnez-le, une porte s'ouvre avec un coffre. Ouvrez-le, vous aurez alors le GL 303 (lance-grenades). Et surtout n'oubliez pas : "Vive la résistance !".

The silencer

COMMAND AND CONQUER

PC-CD

Salut les Joymen et les Joywomen, pour ceux d'entre vous qui jouent au jeu Command & Conquer, j'ai une petite sucrerie. J'ai trouvé une solution pour construire vos bâtiments n'importe où sur la carte, sans qu'on vous oblige à les faire adhérer à votre base. Donc plus besoin de construire des milliers de sacs de sable ! Le truc est assez simple :
1) Cliquez sur le bâtiment que vous voulez construire et attendez la fin de la construction.
2) Cliquez sur une unité mobile, mais ne la déplacez pas.
3) Scrollez le terrain de jeu, de façon à ce que votre chantier de construction se trouve juste près de la barre de menu (le truc où vous pouvez choisir toutes vos constructions).
4) Cliquez sur la construction et faites croire à l'ordinateur que vous la bâtissez sur le chantier de construction. Logiquement, une hachuration en rouge apparaîtra sur - ou disons plutôt "sous" - le chantier de construction. Maintenant, déplacez le curseur très lentement sur la barre de menu, les hachurations devraient être encore visibles sur le chantier.

.../...

.../...

5) Déplacez le curseur sur le radar, et faites croire à l'ordinateur que vous voulez déplacer l'unité que vous avez choisie. En réalité, vous placez votre bâtiment là où l'unité devrait se déplacer. De cette façon, vous pourrez entourer le camp adverse de tours laser, et je peux vous dire que vous allez bien rigoler.

Schoué Marc

WARCRAFT 2

Voici une petite, mais intéressante, astuce : dans Warcraft 2, appuyez sur "Enter" puis le mot "message : " apparaîtra. Entrez : "there can be only one" en respectant les espaces, et vous verrez la fin de ce superbe jeu.

Gwenaël

S'il est vrai que les derniers niveaux de Warcraft 2 sont difficiles, il n'en reste pas moins qu'il sont faisables. Dans le cas où la difficulté serait un obstacle, je vous conseille cette petite bidouille :

- Editez avec PCTool (ou un autre éditeur hexa) un des fichiers SAVE(*).SAV où (*) est le numéro de sauvegarde. Exemple : SAVE1.SAV, SAVE2.SAV,... (les premiers octets du fichier font apparaître le nom de la sauvegarde donnée dans le jeu).

POUR LE COTE HUMAIN :
- Mettre FF FF FF aux octets 440, 441 et 442 secteur 000000 donnera 16 777 215 pièces d'or.
- Mettre FF FF FF aux octets 505, 506 et 507 secteur 000000 donnera 16 777 215 de bois.
- Mettre FF FF FF aux octets 56, 57 et 58 secteur 000001 donnera 16 777 215 de pétrole.

POUR LE COTE ORC :
- Mettre FF FF FF aux octets 436, 437 et 438 secteur 000000 donnera 16 777 215 pièces d'or.
- Mettre FF FF FF aux octets 500, 501 et 502 secteur 000000 donnera 16 777 215 de bois.
- Mettre FF FF FF aux octets 52, 53 et 54 secteur 000001 donnera 16 777 215 de pétrole.

Il ne vous reste plus qu'à construire quelques tours canon, une armada de navires de guerre, une poignée de sous-marins et une escadrille de griffons. Pour les petits malins qui espèrent mettre les richesses de l'adversaire à zéro dans la sauvegarde, sachez que malgré cela, il est capable de construire ce qu'il veut et quand il veut, eh oui...

Didier



DESERT STRIKE

Pendant une partie, pressez Esc, puis tapez le mot WATERFALL ; ensuite, repressez Esc pour retourner au jeu. Puis :
- [F12] Active /désactive le cheat-mode (munitions infinies et invulnérabilité, mais pas contre les chocs).
- [T] Double la vitesse de l'hélicoptère.

Damien Ledoux

BATTLE ISLE 3, THE SHADOW OF THE EMPIRE

Voici les codes des 20 niveaux du mode campagne du jeu "Battle Isle 3, the Shadow of the Empire" de Blue Byte (version anglaise).

NIVEAU	CODE	NIVEAU	CODE
2	6487674	12	7564366
3	1564386	13	8264241
4	9745642	14	3243554
5	3756838	15	5487436
6	2957843	16	1353411
7	8844366	17	4524338
8	2375411	18	6731244
9	3854653	19	1243371
10	5647332	20	6245425
11	4092664		

Autre petite astuce : il est parfois difficile de situer les bâtiments, les objectifs ou les menaces potentielles (batteries d'artillerie lourde, par exemple) lorsqu'on commence un niveau. Pour y remédier, sauvez votre partie, puis choisissez "commencer une carte individuelle" en mode facile, où tout est visible. Repérez les objectifs, bâtiments et dangers potentiels, puis rechargez votre partie originale. Vous savez alors à quoi vous attendre.

David P.

FULL THROTTLE



Une petite astuce pour Full Throttle : pendant les duels en moto, on peut faire "shift-v", les méchants motards sauront ainsi que le grand Ben est invulnérable.

Olivier

HEXEN

Voici une liste de quelques nouveaux cheat-codes pour Hexen :

Version complète :

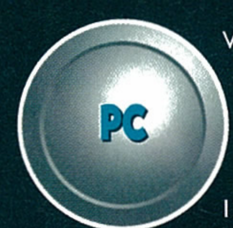
- NRA ou RAVENRA	Toutes les armes
- CLUBMED	Énergie !
- VISITXY	Changer de niveau
- DELIVERANCE	Et hop, en cochon!

Version Bêta

- PLIPOx	Changement de classe

Tapis de sol

DOOM 2



Vous voulez être invulnérable en mode "Nightmare" : éditez votre partie sauvegardée et mettez 02 à l'offset 248. Vous voulez avoir toutes les cartes en mode "Nightmare" : Editez votre partie sauvegardée et mettez 01 aux offsets 140 (carte rouge), 132 (carte bleue), 136 (carte jaune).

Philippe Rebaudo

GEX

Voici une astuce pour GEX sur 3DO :

Pour avoir 99 vies : enclenchez la pause à n'importe quel endroit du

jeu, maintenez R (shift droit) appuyé puis faites : Gauche, C, Bas, Bas, Droite, A, C, Haut, Gauche, A. Normalement, la pause s'enlève d'elle-même et 99 vies sont affichées à l'écran. Bonne chance pour terminer cet excellent jeu !

Sébastien

3DO

MORTAL KOMBAT 3

PC-CD

Tout ce qu'il faut savoir sur MK3 :

Voici la correspondance des touches : R = Run (courir), BL = Blocage, HP = High Punch (poing haut), LP = Low Punch (poing bas), HK = High Kick (coup de pied haut), LK = Low kick (coup de pied bas), HD = Hold (garder appuyé), AV = avant, AR = arrière, H = haut, B = Bas.

Tout d'abord, comment faire les Mercy (avant l'animalité) :
Au 3e round : HD R, B, B, B. Les animalités ne sont possibles qu'avec les Mercy.
Friendship et Babalité : gagnez le dernier round sans utiliser le blocage. Les "pits" se font très près dans "Sho Kahn's Tower"; "Subway" et "Pit 3".

On vous a expliqué comment vous servir de Motaro, ShaoKahn et Smoke (suivre MK3 de 1000000 et 0666 au lancement du jeu) donc voici leur utilisation :

MOTARO
Fireball : AV + HP
Grab : AV, AV + LP
Teleport : B, H
Fail Whip : AR + LK

SHAO KAHN
Dash : AV, AV + LP
Uppercut : AV, AV + HP
Fireball : AR, AR, AV + LP
Marteau : AR, AR, AV + HP
Rire : B, B, HK
Intimidation : B, B, LK

SHANG TSUNG
- Transformations
Cyrax : BL, BL, BL
Jax : AV, AV, B, LP
Kabal : LP, BL, HK
Kano : AV, AR, AV, BL
Kung Lao : R, R, BL, R
Liu Kang : rotation de 360°
Nightwolf : H, H, H
Sektor : B, AV, AR, R
Sheeva : AV, B, AV, LK
Sindel : AR, B, AR, LK
Sonya : B + R + LP + BL
Stryker : AV, AV, AV, HK
Subzero : AV, B, AV, HP
Smoke : AR, AR, LP
Fireball 1 : AR, AR, HP
Fireball 2 : AR, AR, AV, HP
Fireball 3 : AR, AR, AV, AV, HP
Eruption : AV, AR, AR, LK
Fatalité 1 : (près) HD LP, (B, AV, AV, B)
Fatalité 2 : (près) HD LP, (R, BL, R, BL)
Animalité : (balayage) HD HP, (R, R, R)
Babalité : R, R, R, LK
Friendship : LK, R, R, B
Pit : H, H, AR, LP
Combo 27 % : LK, HP, HP, LP, AR + HK
Combo 19 % : HK, HK, AR + HK

SINDEL
Fireball : AV, AV, LP
Air Fireball : (en l'air) B, AV, LK
Voler : AR, AR, AV, HK
Crier : AV, AV, AV, HP
Fatalité 1 : (balayage) R, R, BL, R, BL
Fatalité 2 : (près) R, R, BL, BL, R + BL
Animalité : (balayage) AV, AV, H, HP
Babalité : R, R, R, H
Friendship : R, R, R, R, R, H
Pit : B, B, B, LP
Combo : HK, HP, HP, B + HP, Jump Kick, Air fireball
Combo 33% : HK, HP, HP, LP HK

JAX
Fireball 1 : AR, AV, HP
Fireball 2 : AV, AV, AR, AR, HP
Charging punch : AV, AV, HK
Grab and punch : AV, AV, LP
Back breaker : (en l'air) BL
Ground slam : LK pendant 2 sec.
Fatalité 1 : (près) H, B, AV, H, BL
Fatalité 2 : (loin) R, BL, R, R, LK
Animalité : (près) HD LP, (AV, AV, B, AV)
Babalité : B, B, B, LK
Friendship : LK, R, R, LK
Pit : B, AV, B, LP
Combo 33 % : HK, HK, B + HP, HP, BL, LP, AR + HP
Combo 19 % : HK, HK, B + HK

KANO
Coup couteau : B, AR, HP
Lancer couteau : B, AV, HP
Rouler : LK (2 secondes)
Jeter à terre : (en l'air) BL
Fatalité 1 : (près) HD LP (AV, B, B, AV)
Fatalité 2 : (balayage) LP, BL, BL, HK
Animalité : (près) HD HP (BL, BL, BL)
Babalité : AV, AV, B, B, LK
Friendship : LK, R, R, HK
Pit : H, H, AR, LK
Combo 37 % : HP, HP, B + LP, B + HP, Jumpkick, Lancer couteau
Combo 31 % : HP, HP, AV + LP, Jumpkick, Lancer couteau

LIU KANG
Boule feu bas : AV, AV, LP
Boule feu haut : AV, AV, HP
Bicyclette : LK (4 secondes)
Pied volant : AV, AV, HK
Fatalité 1 : AV, AV, B, B, LK (loin)
Fatalité 2 : H, B, H, H, BL + R
Animalité : (balayage) B, B, H
Friendship : R, R, R, B + R
Babalité : B, B, B, HK
Pit : R, BL, BL, LK
Combo 40 % : Bicyclette, HP, HP, BL, LK, HK, HK, LK
Combo 36 % : HP, HP, BL, LK, LK, HK, LK
Combo 28 % : HP, LK, LK, HK, LK

SONYA
Purple rings : B, AV, LP
Air punch : AV, AR, HP
Bicyclette : AR, AR, B, HK
Leg grab : B + LP + BL
Fatalité 1 : HD BL + R (H, H, AR, B)
Fatalité 2 : AR, AV, B, B, R
Animalité : (près) HD LP (AR, AV, B, AV)
Friendship : AR, AV, AR, B, R
Babalité : B, B, AV, LK
Pit : AV, AV, B, HP
Combo 31 % : HK, HK, HP, HP, LP, AR + HP
Combo 19 % : HK, HK, B + HK

STRYKER
Grenade basse : B, AR, LP
Grenade haute : B, AR, HP
Baton throw : AV, AV, HK
Baton trip : AV, AR, LP
Fatalité 1 : (près) B, AV, B, AV, BL
Fatalité 2 : (loin) AV, AV, AV, LK
Animalité : (balayage) R, R, R, BL
Friendship : LP, R, R, LP
Babalité : B, AV, AV, AR, HP
Pit : AV, H, H, HK
Combo 50 % : HK, HP, HP, LP, Jumpkick, Baton throw
Combo 19 % : LK, LK, B + LK

SMOKE
Téléportation : AV, AV, LK
Harpon : AR, AR, LP
Invisibilité : H, H, R
Fatalité 1 : (distance max) H, H, AV, B
Fatalité 2 : (dist. balayage) HD R + BL (B, B, AV, H)
Animalité : (loin) B, AV, AV, LK
Friendship : R, R, R, HK
Babalité : B, B, AR, AR, HK
Pit : AV, AV, B, LK
Combo 36 % : téléportation, harpon, uppercut
Combo 31 % : harpon, HP, HP, LK, HK, LP
Combo 19 % : HK, HK, LP

SUB-ZERO
Gel : B, AV, LP
Statue glace : B, AR, LP
Douche glace 1 : B, AV, HP
Douche glace 2 : B, AV, AR, HP
Douche glace 3 : B, AR, AV, HP
Glissade : AR + LP + BL + LK
Fatalité 1 : (balayage) AR, AR, B, AR, R
Fatalité 2 : (près) BL, BL, R, BL, R
Animalité : (près) AV, H, H
Babalité : B, AR, AR, HK
Friendship : LK, R, R, H
Pit : AR, B, AV, AV, HK
Combo 30 % : HP, HP, LP, LK, HK, AR + HK
Combo 19 % : HK, HK, AR + HK
Combo 18 % : HP, HP, AR + HK

CYRAX
Filet : AR, AR, LK
Téléportation : AV, B, BL
Bombe : HD LK (AR, AR, HK)
Bombe : (loin) HD LK (AV, AV, HK)
Air throw : (en l'air) B, AV, BL puis LP
Fatalité 1 : B, B, H, B, HP
Fatalité 2 : (près) B, B, AV, H, R
Animalité : (près) H, H, B, B
Babalité : AV, AV, AR, HP
Friendship : R, R, R, H
Pit : R, BL, R
Combo 30% : bombe(près), bombe(loin), uppercut, uppercut, HP, HP, HK, HP, HK, AR + HK
Combo 19 % : HK, HK, B + HK

SEKTOR
Téléportation : AV, AV, LK
Missile : AV, AV, LP
Missile dirigé : AV, B, AR, HP
Fatalité 1 : (balayage) LP, R, R, BL
Fatalité 2 : (1/2 de l'écran) AV, AV, AV, AR, BL
Animalité : (près) AV, AV, B, H
Babalité : AR, B, B, B, HK
Friendship : R, R, R, R, B
Pit : R, R, R, B
Combo 33 % : missile dirigé, HP, HP, HK, HK, AR + HK
Combo 19 % : HP, HP, B + LP

.../...

NIGHTWOLF	
Hachette :	B, AV, HP
Arc :	B, AR, LP
Coup d'épaule :	AV, AV, LK
Réflection :	AR, AR, AR, HK
Fatalité 1 :	(près) H, H, AR, AV, BL
Fatalité 2 :	(loin) AR, AR, B, HP
Animalité :	(près) AV, AV, B, B
Babalité :	AV, AR, AV, AR, LP
Friendship :	R, R, R, B
Pit :	R, R, BL
Combo 28 % :	LK, HP, HP, LP, hachette
Combo 27 % :	HK, HP, HP, LP, AR + HK
Combo 19 % :	HK, HK, AR + HK
SHEEVA	
Téléportation :	B, H
Trmblmnt terre :	AR, B, AR, HK
Fireball :	B, AV, HP
Fatalité 1 :	(près) AV, B, B, AV, LP
Fatalité 2 :	(près) HD HK (AR, AV, AV)
Animalité :	(près) R, BL, BL, BL, BL
Babalité :	B, B, B, AR, HK
Friendship :	AV, AV, B, AV, HP
Pit :	B, AV, B, AV, LP
Combo 42 % :	HP, HP, LP, HK, HK, LK, AR + HK
Combo 25 % :	HP, HP, LP, AV + HP
KUNG LAO	
Lancer chapeau :	AR, AV, LP
Flying kick :	(en l'air) B, HK
Téléportation :	B, H
Spin :	AV, B, AV, R
Fatalité 1 :	R, BL, R, BL, B
Fatalité 2 :	(balayage) AV, AV, AR, B, HP
Animalité :	(près) R, R, R, R, BL
Babalité :	B, AV, AV, HP
Friendship :	R, LP, R, LK
Pit :	B, B, AV, AV, LK
Combo 34 % :	HP, LP, HP, LP, LK, HK, AR + HK
Combo 19 % :	LK, LK, AR + HK
Combo 18 % :	HP, LK, AR + HK
KABAL	
Tornade :	AR, AV, LK
Fireball :	AR, AR, HP
Buzz saw :	AR, AR, AR, R
Fatalité 1 :	(balayage) B, B, AR, AV, BL
Fatalité 2 :	(près) R, BL, BL, BL, HK
Animalité :	(près) HD HP (AV, AV, B, AV)
Friendship :	(balayage) R, LK, R, R, H
Babalité :	R, R, LK
Pit :	BL, BL, HK
Combo 45 % :	LK, LK, HP, HP, B + HP, Jump Kick, Fireball
Combo 27 % :	LK, LK, HK, AR + HK
Combo 21 % :	LK, LK, AR + HK

Pour certaines manœuvres (fatalités), lorsqu'il faut faire AV, H, H par exemple, appuyez en même temps sur "bloc" pour éviter de sauter. Bonne bastonnade !

Jean Stéphane

EN DETRESSE

"SOS !", "SOS !", tel le naufragé sur la mer déchaînée, tu désespères... Serais-tu seul (bhouu, snif...) à voguer sur cet océan ludique sans pitié ? Les obstacles ont envoyé par le fond ta belle progression dans ton jeu favori ? Les requins rôdent déjà, prêts à croquer tes succulentes disquettes ? Vite... Une bouteille à la mer... Sur le parchemin glissé dans la flasque, soin tu prendras de décrire tes malheurs ludiques et attention particulière tu porteras à aider tes malheureux compagnons d'infortune. Pour aider les sauveteurs, sur l'étiquette, latitude et longitude d'une main affaiblie tu marqueras, et ensuite à Dieu va... À recopier sur la bouteille : Longitude = Joystick, En Détresse, Latitude =10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois Perret Cedex.

HEXEN [PC]

Dans le niveau des mondes Castel of Grief, Forsaken Outpost, Gibbet, je ne trouve pas les clefs suivantes : Axe Key & Dungeon Key. Je suis bloqué à cet endroit. Rageant, non ? Quelqu'un aurait-il la solution ?

Réf.: N° 6901, Philippe D.

FADE TO BLACK [PC-CD]

Merci à quiconque me débloquera dans le jeu Fade to Black. Au 5e niveau, je possède l'oiseau, cinq messages, quatre gemmes (Cyan, Grise, Rouge, Orange), et je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour donner l'oiseau à l'oracle. Merci d'avance.

Réf.: N° 6902, Conrad

RAYMAN [PC]

Je suis coincé dans le jeu Rayman, au monde de la musique car je n'ai pas assez de vies et de "continues". J'aimerais savoir s'il existe des codes pour avoir plus d'énergie, plus de vies ? Merci d'avance à la personne qui pourra m'aider.

Réf.: N° 6903, Kenny

HI-OCTANE [PC-CD]

Par pitié, aidez-moi ! Je voudrais savoir s'il y a une fin dans Hi-Octane et s'il y a un message ou une séquence pour me le faire savoir ! Je n'ai réchappé à plusieurs tentatives de suicide qu'en me défoulant sur Worms ! Et puis, pendant que j'y suis, y aurait-il des codes dans Hi-Octane ?

Réf.: N° 6904, Le démolisseur cyber-galactique

VEIL OF DARKNESS [PC]

J'ai un problème dans Veil of Darkness. Je n'arrive pas à résoudre la deuxième énigme où il faut délivrer un homme maudit par la curiosité, qui est-ce et où se trouve-t-il ? Comment le délivre-t-on ? Si vous pouviez m'aider, je vous en serais très reconnaissant.

Réf.: N° 6905, Vincent

ULTIMA VIII PAGAN [PC]

On m'a dit que l'on pouvait trouver une super arme magique efficace contre les démons et mort-vivants dans une caverne à Trolls de l'East Tenebrae. Quelqu'un peut-il m'expliquer précisément ce que je dois faire pour me procurer cette arme (le Slayer, je crois). Mille merci si vous m'aidez.

Réf.: N° 6906, Richard

KING QUEST VII [PC]

Au dernier niveau, j'utilise le sceptre (enfin quelque chose qui lui ressemble), mais ça ne répond que sur le mauvais personnage, et de plus la reine vient me tuer. Comment dois-je faire pour m'en sortir ? Si quelqu'un a une solution, merci d'avance.

Réf.: N° 6907, Sébastien

BETRAYAL AT KRONDOR [PC]

Mon nom est Gorath, je suis en ce moment même à Ranney dans le royaume de Krondor. Le roi m'avait envoyé chercher des hommes pour une guerre. Mais ils ont tous été tués. On a trouvé, avec mes compagnons, une longue-vue et une araignée. Je dois aller à Silden pour continuer mon aventure. Je donne 1 500 royals à quiconque me donnera des indices pour terminer le chapitre 3 de Betrayal à Krondor.

Réf.: N° 6908, Gorath

WING COMMANDER III [PC-CD]

Je voudrais vous poser une question pour Wing Commander 3. J'échoue toujours à la mission pour récupérer un professeur ou un docteur sur une planète avec des bâtiments et une planète blanche. Que faut-il faire ? Pitié, répondez-moi ! Y a-t-il des codes pour ce jeu genre IDCLIP pour Doom ?

Réf.: N° 6909, Raphaël

WING COMMANDER II [PC]

Je joue à WC 2 depuis peu de temps (le manque de CD-ROM me prive des opus 3 et 4, mais plus pour longtemps!) et je ne réussis pas, jusqu'à présent, à détruire le moindre gros vaisseau (cuirassé ou croiseur spatial), malgré le fait que je les arrose copieusement de missiles et de rafales de canons neutroniques ! Est-ce qu'ils sont invulnérables ou est-ce qu'il y a une astuce spaciale pour réussir à casser les gros vaisseaux - chats ? Si quelqu'un a un système pour éviter de traverser les champs de météorites ou le faire sans danger, je suis intéressé aussi (marre de m'éclater mon cyber-cockpit tout neuf sur des astro-rochers venu d'on ne sait où). Merci à tous les pilotes et pilotesses spatiales qui m'aideront.

Réf.: N° 6910, Von Tacatac

REPONSE MICRO

Je possède un PC 486 DX2 66, 8 Mo de Ram, une carte vidéo VLB 5428 de Cirrus Logic. Je désire en améliorer les performances. Mais je me pose certaines questions.
1) Est-ce qu'une carte vidéo VLB fonctionne sur une carte-mère PCI ?
2) Passer de 8 à 16 Mo de RAM, troquer la carte vidéo pour une S3 par exemple augmenterait-il la vitesse d'affichage sans remplacer le processeur ?
3) Enfin pour finir, ma carte-mère est "évolutive" (P24). Vaut-il mieux acquérir un overdrive Pentium ou carrément la carte-mère Pentium ?

Christophe

1) Non, une carte VLB ne fonctionne pas sur une carte-mère PCI, le VLB et le PCI sont deux standards différents au niveau fonctionnement et type de connecteurs utilisés.
2) L'augmentation de mémoire vive n'améliore pas directement la vitesse d'affichage d'une machine, mais peut avoir des effets bénéfiques, si l'on utilise un cache-mémoire ou si, par exemple, un programme de jeu emploie la mémoire supplémentaire pour stocker plus de sprites ou d'animations. La vitesse gagnée l'est sur les temps de chargement CD-ROM ou disque dur (non sur la vitesse d'affichage). À l'arrivée, la qualité des animations graphiques s'en voit souvent améliorée. Oui, si vous optez pour une carte graphique équipée d'un processeur graphique supérieur, la vitesse d'affichage sera améliorée (cartes Diamond Stealth 64 basées sur le 964, Miro, etc.). S3 est une marque de processeurs graphiques, excellents au demeurant et pas une carte graphique.
3) Même s'ils deviennent plus abordables, les Overdrive Pentium sont encore assez chers comparés aux Pentium standards (un Overdrive Pentium 83 MHz vaut 2 a 3 fois plus cher qu'un Pentium 75 MHz classique, pour un niveau de performances du même ordre). Si l'on s'en tenait à l'ensemble carte-mère/processeur, le rapport prix/performances serait en faveur du Pentium, spécialement pour les Pentium les plus puissants (le Pentium le plus rapide actuel tourne à 166 MHz, alors que le meilleur overdrive est le 83 MHz). Mais il y a un petit ennui : toutes les cartes Pentium utilisent des barrettes mémoire 32 ou 36 bits ; or, il est probable que votre ordinateur dispose, lui, de mémoires 8 ou 9 bits, ce qui veut dire racheter 8 Mo de mémoire de ce type. De plus, un PC Pentium dispose, en plus du bus standard ISA, d'un bus rapide de type PCI au lieu d'un VLB. Vous ne pourrez donc réutiliser vos cartes VLB. Si l'on fait le bilan processeur + mémoire + cartes, l'Overdrive Pentium reste donc nettement plus économique.

Comment faire pour fabriquer un câble de transmission série genre Null Modem pour jouer à deux PC avec Doom, Heretic et les nombreux softs multi-joueurs qu'on trouve aujourd'hui ? Mon revendeur n'a pas ce genre d'article, aussi je compte sur vous. Votre bonté ira-t-elle jusqu'à me donner le brochage du câble ? Est-ce que je pourrais utiliser ce câble pour transmettre des données entre mes deux PC avec un truc comme Laplink ? Répondez-moi, et vous aurez ma reconnaissance éternelle. Merci.

Seriegolo

Les câbles du type Null Modem n'étant pas normalisés, il en existe plusieurs versions. En voici deux des plus courantes : il faut disposer d'un câble type téléphone (il faut des connecteurs à souder) ou en nappe (on peut souder ou sertir les connecteurs) avec le nombre de conducteurs adéquat ainsi que deux connecteurs DB-25 femelles (RS 232) nécessaires (bien qu'il y ait des ports série 9 broches, les connexions données sont pour prises 25 broches).

- Cable Null Modem minimal (3 fils):
Relier la pin 2 du premier connecteur à la pin 3 du deuxième connecteur, relier la pin 3 du premier c. à la pin 2 du second connecteur, relier la pin 7 à l'autre pin 7.

- Câble Null Modem classique:

Connecteur 1			Connecteur 2
DTR	20	<--->	6 DSR/DCD
DSR/DCD	6	<--->	20 DTR
RTS	4	<--->	5 CTS
CTS	5	<--->	4 RTS
TXD	2	<--->	3 RXD
RXD	3	<--->	2 TXD
GND	7	<--->	7 GND

Pour transmettre des données avec Laplink entre PC, on peut effectivement utiliser un câble série, mais c'est généralement un câble parallèle bidirectionnel autorisant des vitesses plus élevées qui est employé. Notez qu'Interlink, livré d'origine avec les DOS 6.X, rend les mêmes services que Laplink (transfert de fichiers).

- Câble parallèle bidirectionnel pour Laplink/Interlink (utiliser 2 connecteurs DB-25 mâles).

Connecteur 1		Connecteur 2
2	<------->	15
3	<------->	13
4	<------->	12
5	<------->	10
6	<------->	11
10	<------->	5
11	<------->	6
12	<------->	4
13	<------->	3
15	<------->	2
16	<------->	16
17	<------->	17
25	<------->	25

Voici quelques questions sur les processeurs :
Est-ce que le Pentium P6, le fameux Pentium Pro, est un "upgrade" intéressant par rapport au Pentium normal ? Quel est l'ordre d'amélioration de puissance qu'on peut en escompter ? Quelle est la fréquence maximale que peut atteindre un processeur ? Pour quand est prévue la sortie du futur P7 ?

Herbert M.

Le "fameux" P6 ne présente pas une différence de puissance énorme avec un Pentium classique : environ 30 % de puissance en mieux à fréquence équivalente. Mais ce gain existe, à condition que le code exécuté soit optimisé en 32 bits. Ce qui est loin d'être toujours le cas. Dans l'exécution de code 16 bits, le P6 n'est pas très convaincant, voire même moins efficace qu'un Pentium classique. D'autant plus que les Pentium P5 continuent leur montée en fréquence, grâce au passage récent à une technologie de gravure du silicium de 0.6 à 0.35 microns. On peut obtenir les mêmes capacités qu'un P. PRO simplement en optant pour un processeur plus rapide (un P5 166 MHz vaut largement un P6 133). La fréquence maximale d'un processeur est surtout limitée par sa technologie de fabrication, et il semble encore rester de la marge. Actuellement, on maîtrise industriellement les 250, voire 300 MHz. Des P5 Intel en version 180 et 200 MHz ne tarderont pas à apparaître, et une version 200 MHz du P6 est aussi prévue. La prochaine génération de processeurs Intel P7 ne devrait être disponible aux États-Unis qu'en 1997.

Vous avez des questions techniques ? Avons-nous des réponses ? Pour le savoir, exposez vos misères informatiques avec le maximum de détails pertinents et impertinents, en nous écrivant à : Joystick - Réponses micro - 10, rue Thierry-le-Luron 92592 Levallois-Perret Cedex.

DUKE NUKEM 3D

La meilleure réponse à DOOM ?



Après une nuit blanche passée sur un tel jeu, difficile de se contenter de deux pages. Bah ! Autant y aller progressivement car Duke Nukem est une vraie bombe.





Ça y est, le premier clone de Doom basé sur The Build Engine signé 3D Realms vient de débarquer en version shareware. S'il n'est pas anglais, il n'en est pas moins sanglant. Certes, nous avions déjà fait une preview le mois dernier, mais vous le savez, à Joy, on aime le comique de répétition. Non, en fait on avait deux pages libres, alors on a décidé de parler d'un petit soft en shareware pas trop mal pour que les programmeurs puissent tremper quelques quignons de pain dans leur soupe à l'eau hebdomadaire. C'est pas ça non plus, oubliez tout. En fait, on s'est dit qu'il n'y avait aucune raison de passer sous silence la déferlante qui se prépare (la difficulté étant qu'il ne s'agit pas d'une preview ni d'un test, mais d'un truc hybride qu'on pourrait éventuel-

lement à la rigueur appeler "pré-test" car "tview" est largement imprononçable).

Jouons carte sur table, nous supputons qu'il se pourrait bien que Duke Nukem soit éventuellement génial. En fait, je viens d'y jouer toute la nuit avec Mic Dax qui veut désormais s'acheter un PC, c'est tout dire, lorsqu'on sait que cet animal est tatoué de



la pomme tendance Mac. Tout commence alors que les aliens ont profité du fait que Duke soit kidnappé, pour envahir Los Angeles et en faire leur base pour l'invasion de la terre. Bien entendu, vous débarquez au milieu de ce joyeux foutoir. Couchez les enfants, il va y avoir de la viande collée aux murs. Si l'on prend la version shareware, DN3D s'annonce très prometteur. En fait, il pourrait s'agir d'un "sans faute". On retrouve, dans la version commerciale, toutes les diverses options auxquelles nous ont habitués les Doom-like sortis auparavant et même un peu plus : on peut regarder en haut, en bas, il y a du strafe (déplacement sur le côté), on peut courir en lockant les cibles ; divers bonus et objets sont là, et leur mise en œuvre se fait à l'image de ceux d'Heretic (deux touches pour choisir, "return" pour activer), on peut aussi se baisser, sauter, etc. Bref, la panoplie est complète puisqu'avec un jetpack, il est possible de voler. Naturellement, il y a pas mal d'armes différentes.

Parmi les ajouts notables, citons la possibilité d'explorer les fonds sous-marins avec des bouteilles d'oxygène ou sans. Vous pourrez également utiliser les caméras de surveillance pour essayer de



localiser vos adversaires. Vous l'aurez compris, ce panel devrait nous fournir un produit final plus qu'alléchant. Mais c'est surtout par la quantité de détails que le soft devrait largement se démarquer. Exemple : vous sortez de l'eau, et les traces de vos pas sont là sur le sol. Ici, vous flinguez un alien et vous le voyez s'éclater en morceaux ; comme il était dos au mur, des traces de sang ont taché celui-ci ; là, un interphone, vous appuyez et un alien vous répond.

Ailleurs, un billard : il est possible de lancer les boules. Dans une boîte de nuit, en plus de l'ambiance et de la musique qui vont bien, que se passe-t-il ? Non, vous ne rêvez pas : des danseuses sexy se trémoussent devant vous !! Vous le comprenez, tout ça s'annonce vraiment très ARRGHHHHH et on peut s'attendre a du bon. J'en passe et des meilleures. Mic me bute alors que j'étais sur une falaise surplombant un lac, mon cadavre tombe au fond de l'eau et l'affreux se précipite pour récupérer mon arme. Bref, l'accumulation de tout ces détails peut nous laisser espérer une version "testable" complètement enthousiasmante. La suite au prochain numéro !

COOLI









Fort du succès de Mechwarrior II, Activision nous revient avec les bras chargés de projets excitants. Spycraft - aussi intitulé: "The Great Game", c'est-à-dire le super-jeu, excusez du peu - nous démontre que le jeu vidéo a atteint l'âge adulte. Adulte par le sujet abordé : Spycraft est un authentique thriller qui va nous immerger dans le monde sans pitié des services d'espionnage. Adulte aussi par les moyens employés. Car Spycraft, tourné en cinéma 35 mm, fait partie de ces superproductions américaines où rien n'a été épargné pour donner aux joueurs le meilleur de la technologie actuelle. Il n'en fallait pas plus pour que nous traversions le "channel" pour en savoir davantage. Nous avions rendez-vous avec William Colby qui a déjà terminé le jeu. Mais j'ai oublié de vous le dire, William Colby est l'ancien directeur de la CIA !

Spycraft, l'



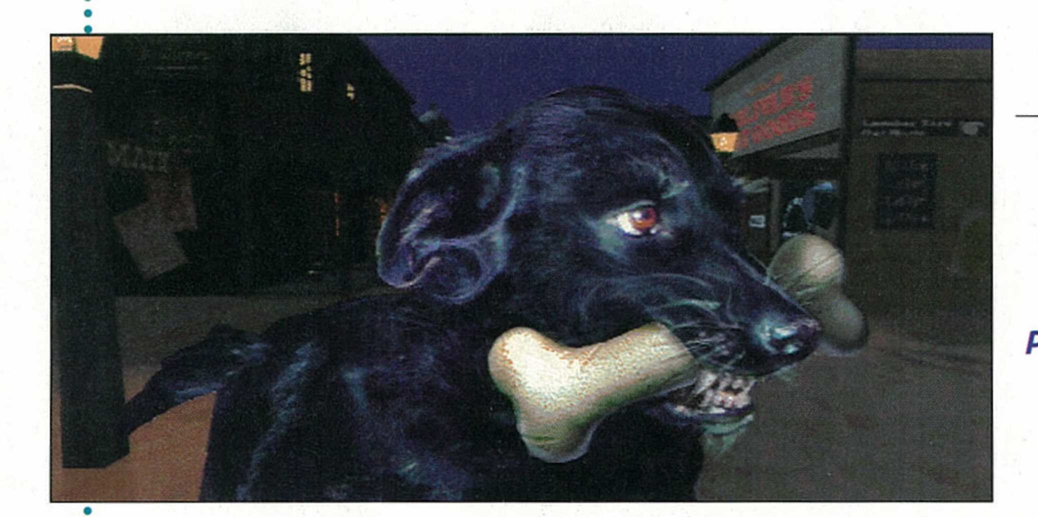


Oleg Kalugin (à gauche) et William Colby (où ça !) sont des ex-espions. Bon d'accord, ils ont l'air gentil comme ça. Mais il y a vingt ans...

Dans Spycraft, vous allez entrer dans la peau d'un agent secret de la CIA. Un bleu, une jeune recrue qui se perd encore dans les couloirs de l'"Agence". Mais petit espion deviendra grand, et il ne se passera pas longtemps avant que vous infiltriez les réseaux les plus dangereux de l'espionnage international. Spycraft prend place dans le contexte complexe de l'après-guerre froide. Le mur de Berlin est tombé, et c'en est fini de cette grande période de sécurité et de stabilité que nous a offerte, mine de rien, le bras de fer entre les blocs Est-Ouest. Dans le nouvel ordre qui surgit, les services d'espionnage doivent affronter des ennemis beaucoup plus vicieux. Les trafiquants de drogue, les dictateurs apprentis-sorciers nucléaires, les commandos terroristes : c'est une véritable floppée de maffieux en tout genre qui s'égayent sur les ruines encore fumantes de l'empire soviétique. Tenez, c'est pas compliqué, on dirait un reportage de "52 sur la Une". L'horreur !

Sans foi ni loi

Pour ces margoulins sans foi ni loi, il n'y a pas de règles. Seuls comptent l'argent, le pouvoir ; et les négociations se mènent à grandes giclées de plomb fondu. On assassine pour un oui ou pour un non, sans autre



Dust

PC CD-ROM

Poussière ?

Produit par Cyberflix, Dust a l'aspect d'un machin interactif, mais à l'usage, le contenu se révèle intéressant. Explications en baissant les yeux...

COOLI

INTERET	60
TECHNIQUE	60

+ Ambiance, Charme

– Difficulté

Dust est un de ces films interactifs mi-aventure mi-jeu, dont le but est d'abord le divertissement. Ici, l'habillage western sert d'emballage à des jeux de casinos et à une mini-aventure. Comme vous vous y attendez, le tout est parsemé de phases de dialogues du type QCM où les acteurs sont digitalisés et de séquences cinématiques. Franchement, même si d'habitude la sauce ne prend pas et si cela nous donne d'immondes daubes innommables (vous les reconnaîtrez vous-même), ici le tout est assez sympathique. On sent (mais peut-être est-ce une fausse impression ?) que les concepteurs ne se sont pas pris le chou et ont voulu offrir un bon divertissement.

À ce niveau, ils y ont réussi, même si la simplicité du tout fait qu'on a envie de le déconseiller aux joueurs aguerris. D'autre part, on serait tenté d'émettre quelques critiques, mais l'ensemble est assez attachant. Si je vous dis par exemple que la première énigme est d'aller chercher un os, un écran plus bas, pour dégager du passage un chien, vous comprendrez à qui ce jeu est plutôt destiné et pourquoi il a plutôt valeur d'initiateur.

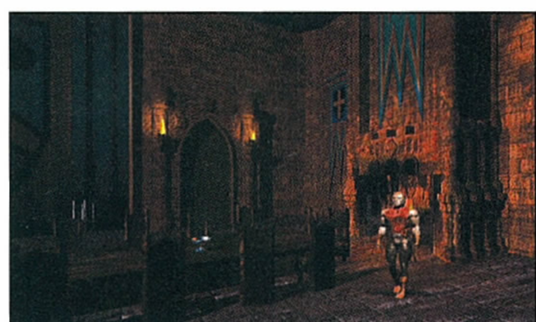
Mais au fait, vous-ai-je parlé du scénario ? Vous êtes dans la peau d'un cowboy qui, après s'être tout fait taxer, se retrouve à errer dans le désert, puis découvre au bout de son chemin hasardeux une ville. Bouygues n'ayant pas encore investi les lieux, vous ne vous attendez donc pas à y trouver des merveilles (ce n'est pas bétonné, il y a juste deux trois vieilles baraques, le saloon des familles, la laverie manuelle, etc). En fait, vous découvrez très tôt que vous venez de pénétrer dans un endroit qui a tous les vices et dominé par les frères crapulax, et que bon il y a du blé à se faire. Au lieu d'ouvrir un cybercafé, vous décidez donc de tenter votre chance, voili !

GENRE : film interactif • EDITEUR : Cyberflix • DISTRIBUTEUR : BMG • TÉLÉPHONE : (1) 46 43 67 85 • Textes V.F., 1 joueur, 486 33 CD-ROM.

Totalement inintéressant pour le joueur confirmé, Dust possède un charme tout à fait adapté à son rôle d'apprentissage du jeu.















Chronicles of the Sword

Une légende pour nous rendre Morgane...

Vous imaginez bien que si l'on a débarqué par un bon matin à l'aéroport de Birmingham, ce n'était pas pour tester notre résistance aux températures extrêmes en plein mois de février. Non ! Les chefs de produit de Psygnosis nous attendaient pour nous conduire dans l'antre de Synthetic Dimensions à Wolverhampton. Là-bas, Kelvin Bulmer, le boss de la boîte, nous a révélé Chronicles Of The Sword qui a non seulement l'originalité de sortir d'abord sur PC, mais s'annonce aussi carrément bien.

COTS est le prochain jeu d'aventure de Psygnosis actuellement développé par Synthetic Dimensions. Pour vous les remettre en mémoire, sachez qu'ils sont entre autres à l'origine d'Archipelago et de Résolution 101 sur Amiga. Ils ont également collaboré à Druid avec Sir Tech, et vous pourrez d'ailleurs remarquer la parenté graphique entre les deux produits. Chronicles a pour background les légendes du Roi Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde. Vous y incarnez Sir Gauvin, l'un des fils du roi Lot of Orkney, qui a pour mission de restaurer la paix à Camelot. Arthur est de nouveau menacé par sa demi-sœur, la sorcière Morgane, qui, de son exil, a lancé un autre de ses complots. À vous donc de vous assurer qu'elle soit réduite au silence de façon définitive. Même si l'ambiance est plutôt "jeu de rôles", Chronicles est un jeu d'aventure tout ce qu'il y a de classique dans le concept.

Arthur et Table Ronde à tous les étages

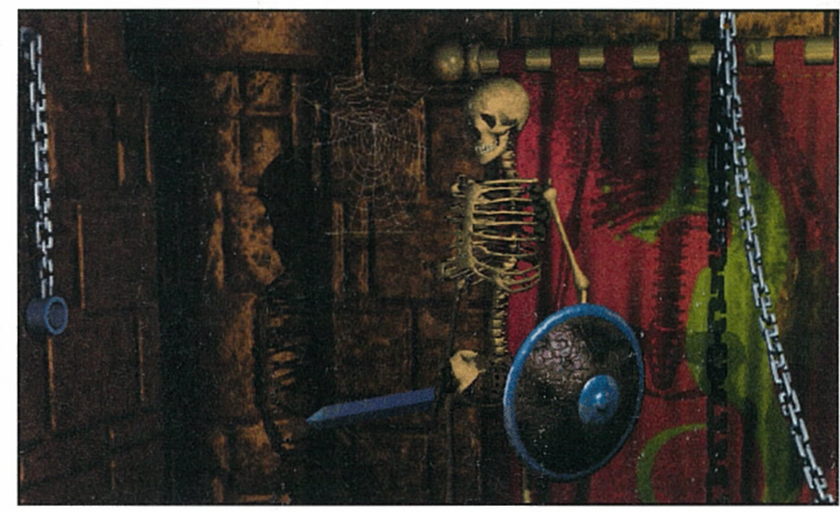
Pour preuve, le jeu favori de Kelvin Bulmer, le designer du soft, est Secret of the Monkey Island. Il devrait cependant en être tout autrement en ce qui concerne l'ambiance : l'équipe de Synthetic a, d'une part, effectué un grand travail de recherche autour du thème, et d'autre part, s'est attachée à ce que l'histoire soit riche. On retrouvera donc tous les personnages centraux tels Merlin, Lancelot, etc. Notez que le contexte de la Table Ronde constitue surtout l'argument de départ : Kelvin a veillé à ce que l'histoire en elle-même varie fortement. De cette manière, ceux qui connaissent bien les légendes n'en viendront pas à bout rapidement. Le scénariste a aussi morcelé l'histoire en 24 quêtes dont nous n'aurons toutefois pas conscience puisque l'enchaînement entre elles ne sera pas visible. Le tout devrait nous conduire à une aventure d'une durée de vie d'environ 40 à 50 heures, un chiffre somme toute dans la moyenne.

Si l'univers est particulièrement riche, c'est surtout du côté de la réalisation que Chronicles se démarque très largement. Entièrement en S-VGA avec des décors en "Rendered", la centaine de lieux différents ainsi que le personnage principal sont vraiment magnifiques. Le résultat est d'autant plus notable qu'il n'a pas été réalisé avec une Silicon Graphics mais avec Imagine d'Impulse sur PC. De plus, l'aventure est parsemée de scènes cinématiques du même acabit. Autre point fort, afin de réaliser une coupure, le jeu compte des séquences de combats assez spectaculaires. Vous pourrez toutefois les désactiver, si vous ne désirez pas rester bloqué à cause d'elles. Leur déroulement est assez basique : il s'agit d'ajuster ses mouvements à ceux de l'adversaire en choisissant par exemple de parer en haut, en bas, etc.

Un esthétisme sublime.

Un autre point remarquable provient des changements de plans selon les écrans. Vous pourrez ainsi voir Gauvin se déplacer en plan rapproché et sous divers autres angles de vue, un peu à la "Alone in the Dark" si l'on excepte la 3D. Graphiquement, le tout semble donc être très réussi. Quant à la jouabilité, elle sera au rendez-vous : l'interface est en effet ultra-simplissime, le curseur devenant rouge lorsqu'il y a possibilité d'action. Vous pourrez également voir les objets récoltés dans votre inventaire en plein écran, au cours de superbes scènes où l'on découvre ceux-ci tournoyant sur eux-mêmes. À noter un ajout très sympa : vous pourrez apercevoir, en fond, l'écran du lieu où vous les avez trouvés.

La qualité graphique ne doit pas masquer celle de la bandeson : l'ensemble des dialogues de



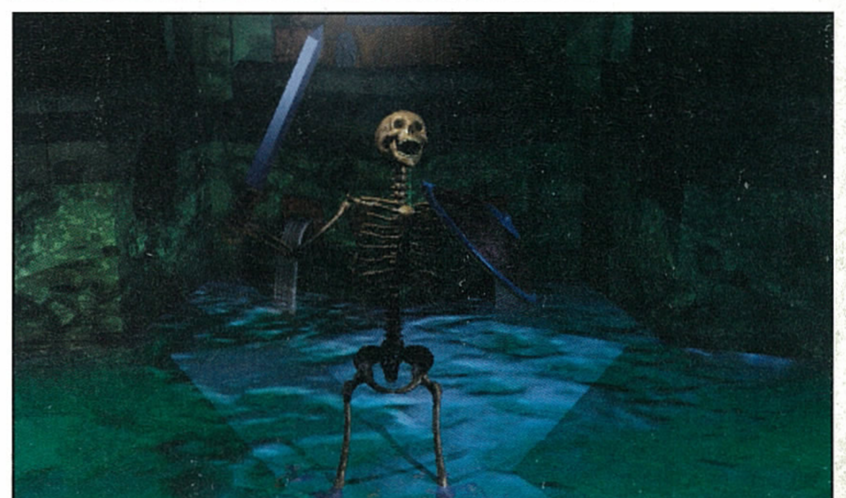
type QCM bénéficieront de voix digitalisées entièrement en français. Du coup, l'ensemble devrait tenir sur 2 CD. La grande interrogation ne vient donc pas de la réalisation béton, mais plutôt de la durée de vie et de la qualité des énigmes. D'après Kelvin (le contraire nous aurait étonnés), elles s'annoncent assez retorses. En tout cas, nous avons pu avoir une énumération de ce qu'il faudra faire lors des premières quêtes, ça s'annonce sympa.

Une chose est sûre, si elle est au rendez-vous, Chronicles of the Sword devrait frapper fort lorsqu'il sortira en mars sur PC, puis avril sur PlayStation.



Kelvin Bulmer, designer de COTS, en pleine démonstration : "Nous avons effectué un travail de documentation qui a duré environ un an, en nous reportant au Mabinogion et autres sources avant d'élaborer les scripts".



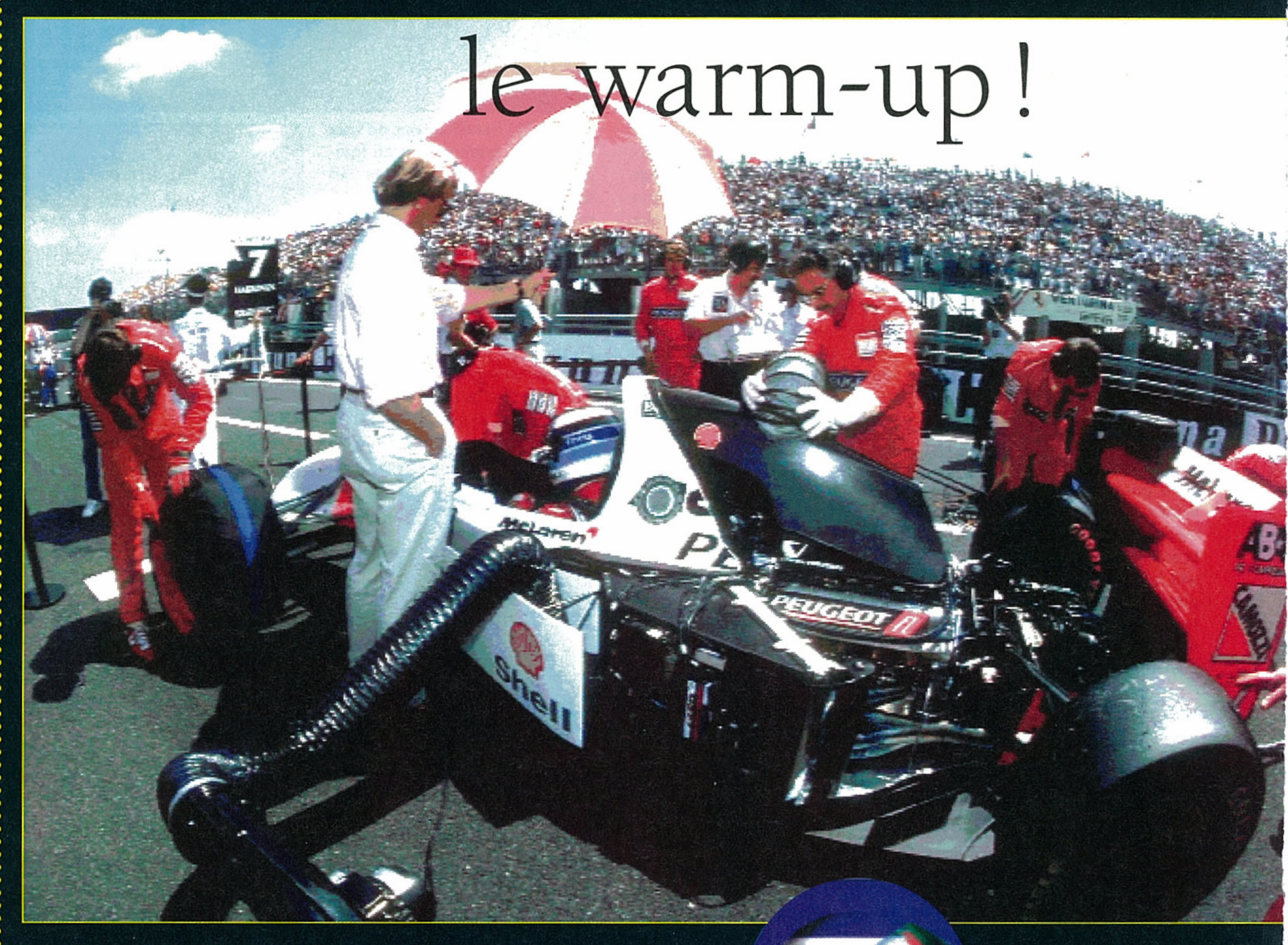


EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi-Soft
(1) 48.18.50.50
SORTIE PRÉVUE : Avril

PC-CD ROM

LORD CASQUE NOIR

F1 Grand Prix 2 le warm-up !



Vous êtes de plus en plus nombreux à téléphoner à la rédaction pour nous demander fébrilement la date de sortie de FI Grand Prix 2. Ne vous affolez pas, ça arrive doucement mais sûrement. En attendant le test, je vous propose un dernier tour de chauffe au volant de la monoplace de Diamond Hill. Aucune révolution en perspective, mais une très grande évolution.

Le développement de l'un des jeux les plus attendus de ces deux dernières années arrive enfin dans sa phase finale. Oui je sais, je vous avais déjà dit ça lors de la précédente preview du mois de septembre, mais que voulez-vous, je ne suis pas responsable des débordements de planning de Monsieur Geoff Crammond. Pour tout vous avouer, j'avais la ferme intention de vous proposer le test du jeu dès ce mois-ci... Hélas, le trop grand nombre de bugs encore présents dans cette bêta-version, notamment au niveau des collisions entre les voitures, nous a décidé à tempérer notre ardeur, contrairement à certains collègues de la presse anglaise. Ne voyez là aucun sadisme de notre part.



Le moteur 3D est relativement bien conçu. On peut effectivement apercevoir le reflet du soleil sur les coques des voitures.

Les textures en SVGA sont magnifiques mais n'espérez que du VGA sur votre 486. Même si la vitesse de cette bêta est loin d'être optimum, il faudra une bécane de course pour en profiter.





De nouvelles vues font leur apparition. Ici, vous pouvez voir la tête du pilote suivre de manière tout à fait cohérente la trajectoire de la voiture.

Des menus plus précis

Le chargement débute sur un écran S-VGA estampillé du numéro de version 0.4a. Le «a» correspondant sûrement à Alpha, ou bien Albert, ou encore "À rien du tout". Mais peu importe, l'écran est en S-VGA et rien que ça, c'est déjà une nouveauté en soi. Une pression sur une touche, et hop, oui hop, le programme vous indique gentiment la vitesse de votre processeur et celle de votre carte vidéo. A priori, cette fenêtre devrait rester dans la version finale. Un Pentium 120 équipé d'une carte Matrox Millenium renvoie les valeurs suivantes : 240 % de puissance pour le processeur et 238 % pour la carte vidéo. À l'instar de F1 Grand Prix, vous pourrez en effet consulter le temps d'occupation du processeur en appuyant sur la touche "O". Si le chiffre renvoyé reste en-deçà de celui indiqué au départ, alors le jeu tournera au maximum de ses capacités. Reste à savoir si ces chiffres sont exacts, ce qui m'étonnerait fort vu les bugs encore présents dans cette version de développement. L'écran suivant ne dépaysera pas beaucoup les habitués de F1GP, puisqu'il s'agit de sélectionner la course rapide «Quick Race» ou bien l'accès au menu complet. Il en est d'ailleurs de même pour la majorité des menus qui conservent un certain air de déjà vu. Visuellement, vous aurez droit, outre le S-VGA, à de superbes photos tirées de la saison dernière. En ce qui concerne les détails, leur contenu s'avère être largement plus fourni. Celui des équipes, par exemple, vous propose désormais de jongler avec les vrais noms des pilotes et des écuries... À ce propos, saviez-vous qu'il existe des fans clubs de par le monde proposant pour F1 Grand Prix, premier du nom, des mises à jour des voitures et des pilotes ? Si, si, ça existe et c'est disponible via Internet dans des serveurs spécialisés.

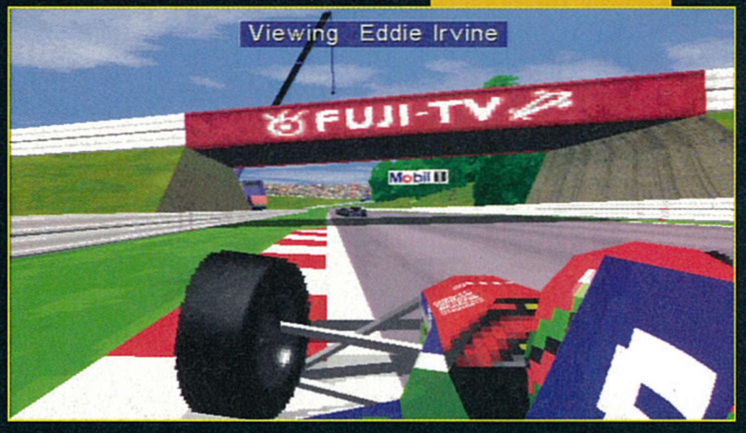
Le S-VGA est cette fois-ci de mise

Dans le genre "menus bien garnis", celui des détails graphiques est assez hallucinant. Pratiquement tout y est paramétrable, de la textures de la route jusqu'à celle des panneaux publicitaires. VGA ou S-VGA, réflexion des textures dans le rétroviseur ou non, chacun y trouvera les réglages adéquats en rapport avec les performances de sa machine. Autant vous prévenir tout de suite, l'utilisation du S-VGA avec l'ensemble des détails à fond nécessitera assurément l'utilisation d'un Pentium 133 voire 166 ! Affaire à suivre !

Toujours concernant les menus, celui du paramétrage de la voiture se voit gonfler d'une option de télémétrie. En clair, lorsque vous sortez des stands, l'écran à cristaux liquides indique au pilote, c'est-à-dire vous dans un proche avenir, la mise en route de la télémétrie. C'est le moment à partir duquel l'ordinateur de bord commence à recueillir l'ensemble des informations techniques provenant des différents organes de la voiture, informations qui seront dépiautées par la suite par vos équipes technique, c'est-à-dire encore vous dans un proche avenir. Ça a l'air méchamment bien fichu, même si ça n'est pas complètement au point. Côté réglages, seuls les puristes seront à même de tirer parti de toute la quintessence des options offertes.

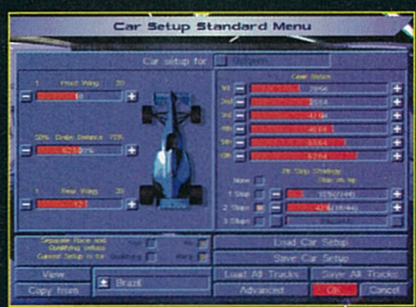
On peut malgré tout espérer que la documentation soit de qualité équivalente à celle de F1GP 1, et que le débutant y trouvera toutes sortes de renseignements et d'explications indispensables pour mener à bien sa série de réglages. Ce souci de pousser toujours plus loin le réalisme se retrouve d'ailleurs à tous les niveaux, et notamment celui des circuits avec une retrans-

Fini les noms bidons et les couleurs nazes ! F1 Grand Prix 2 utilise les vrais noms de sponsors, de pilotes et d'écuries. Un détail qui a toute son importance pour les accros de F1 que nous sommes.

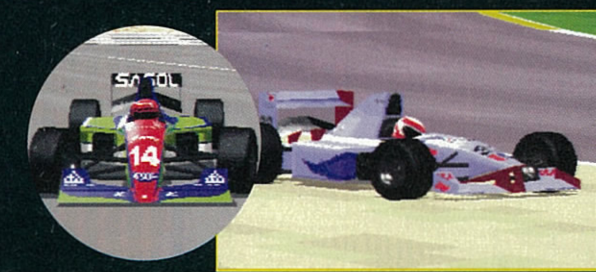




Comme vous pouvez le constater par vous-même, l'interface ressemble beaucoup à celle du soft précédent, avec toutefois et heureusement, de nombreuses améliorations.











cription des tracés encore plus fidèle qu'auparavant et l'ajout d'objets et de textures en grande quantité. Les bords des pistes sont ainsi jonchés de panneaux, d'arbres ou de maisons, et si la qualité des textures n'est pas des plus convaincantes en VGA, elle est irréprochable en S-VGA. Certes, le programme n'est pas terminé mais le graphisme ne variera guère dans la version finale, les bugs restants se situant plutôt au niveau de la simulation.

Une animation ultra-réaliste

Justement, venons-en à la partie action, celle dont vous aimeriez que je vous parle à tout prix. Encore faudrait-il que je sois disposé à le faire, car rien ne presse. C'est vrai, je pourrais vous en parler comme ça, sans hésiter, sans tergiverser, en allant droit au but. D'ailleurs, je ne vois vraiment aucune raison de ne pas le faire si ce n'est que je suis un gros bâtard. Heureusement, je ne suis pas comme ça. Bon, allez, j'arrête mes bêtises. La partie simulation souffre pour l'instant de quelques bugs assez désagréables. Les collisions entre les voitures sont assez incohérentes, et la maniabilité laisse franchement à désirer. Reste que le programme laisse déjà présager de réelles améliorations quant à la qualité et à la fidélité de la simulation. Commencons par les stands tout d'abord. Les mécaniciens sont fidèles à leur poste, mais ne bougent pas beaucoup. C'est un peu comme dans la première version du jeu, sauf que c'est rudement plus joli. Par exemple, en sélectionnant l'une des options sur le tableau de bord, on peut demander le type de pneumatique désiré de manière plus précise qu'auparavant. Mais qu'importe, j'appuie sur la barre d'espace, et la voiture se retrouve plaquée au sol.

On roule sur le mécanicien, preview oblige, et on sort à la vitesse d'un escargot. Un limitateur se charge effectivement de brider automatiquement la vitesse dans les stands. Impossible de vous dire si ce dernier pourra être désactivé dans la version finale. Une fois sur la bretelle d'accélération, le moteur commence à libérer toute sa puissance et les roues arrières perdent leur adhérence. Cela suffit déjà pour se rendre compte que le comportement de la voiture a nettement été amélioré. Le «cul» du bolide se balade rapidement de droite et de gauche jusqu'à ce que les pneus trouvent leur adhérence, remettant ainsi violemment la voiture dans l'axe. Ça donne exactement les mêmes sensations qu'à la télé. Bon, je l'avoue honteusement, je n'ai jamais eu l'occasion de piloter ce genre d'engin, mais j'ai le permis depuis huit ans, tatatan. Oui m'dame, je conduis moi m'dame depuis huit ans et je suis drôlement grand maintenant. Comment ça, ça n'a aucun rapport ? Bref, ça paraît ultra-réaliste. Vous voulez d'autres exemples ?

Vous en voulez encore ?

Eh bien, allons-y ! Les soubresauts de la caisse collant littéralement à la route dès que la vitesse devient conséquente, l'effet d'aspiration produit par les autres voitures, les vibrations engendrées par les vibreurs, les mouvements brusques et sans appels lors des sorties de route dans les bacs à sable... tout paraît parfait. Ce réalisme a été obtenu grâce à un moteur d'animation tenant compte des lois physiques comme la gravité et





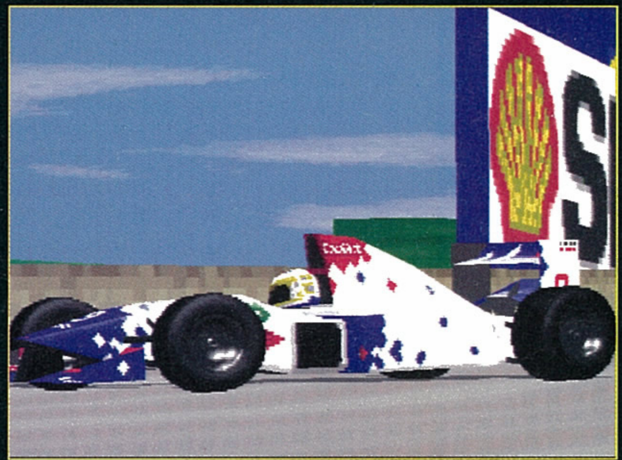
les frottements. Ainsi la voiture paraît-elle légère et rigide. Notez que je n'ai pas réussi à me retourner, et ce malgré quelques sorties spectaculaires. Mieux encore, on peut apercevoir la tête du pilote bouger intelligemment grâce à une caméra placée juste devant lui (comprenez "bouger dans tous les sens lors des sorties de route".) À ce propos, les vues disponibles sont approximativement les mêmes que celles du premier jeu, avec toutefois quelques améliorations : les caméras placées sur le bord de la piste peuvent désormais zoomer, à l'image de IndyCar ou Nascar Racing, et celles qui sont embarquées offrent de nouveaux angles de vue.

L'ergonomie liée à l'utilisation de ces vues reste toujours aussi précaire que dans le soft précédent, et cela ne devrait guère évoluer pour la sortie du jeu. L'option de ralenti fonctionne également de la même manière que dans le premier volet, et c'est fort dommage. Remarquez, on peut toujours espérer un changement de dernière minute, mais j'en doute fort. Les aides à la conduite qui ont contribué en grande partie au succès de F1GP sont bel et bien là, ce qui rend le jeu accessible à tous. En ce qui concerne la partie bruitages, c'est complètement buggé, et le peu qu'il m'ait été donné d'entendre ne me permet pas de me prononcer davantage. Enfin, la possibilité de connecter deux ordinateurs entre eux via le port série ou un modem est incluse dans la version de base, mais le jeu en réseau ne sera probablement implanté qu'après la sortie du soft. Voilà un point à vérifier activement lors du test.

Pour résumer, (je m'arrête là car il ne va plus rien rester à dire au moment du test), F1 Grand Prix 2 paraît tenir ses promesses, même si, je l'avoue, la partie animation soulève un léger doute quant à la fluidité de la version finale. Espérons que cela aille en s'améliorant sans pour autant retarder davantage la sortie du produit.

S-VGA ou VGA ?

Lorsqu'on a goûté au S-VGA, il est difficile de faire machine arrière. Il le faudra pourtant si vous ne disposez pas d'une machine suffisamment puissante. Dans cette seconde résolution, les textures perdent toutes de leur saveur, et la précision de l'affichage en souffre grandement. Disons que ça fait assez «pâté». Vous pouvez toujours opter pour un affichage vectoriel offrant une fluidité sans pareil. F1 Grand Prix 1 paraît même lent à côté, c'est vous dire ! Mais il faudra cependant attendre la version finale pour être totalement fixé quant à la fluidité de l'animation.





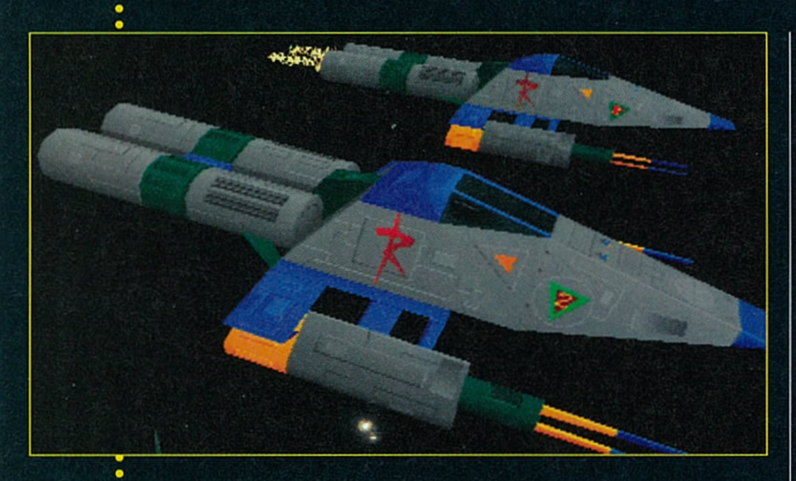




PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

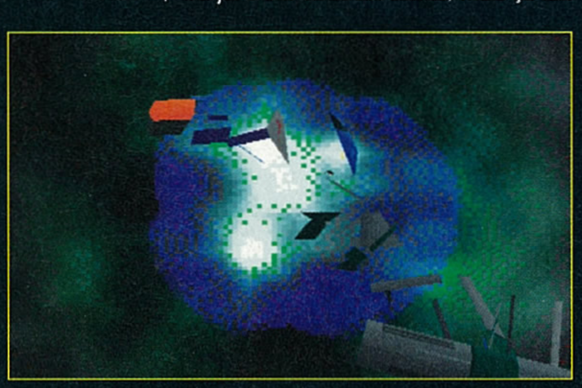
Renegade II
"Return to Jacob's Star"



EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : Mindscape
TÉLÉPHONE : (1) 99.87.58.87
SORTIE PRÉVUE : Avril

Proche cousin de Tie Fighter et autre Wing Commander 3, Renegade "Battle for Jacob's Star" n'était certe pas resté gravé dans nos mémoires pour son originalité, mais sa réalisation exemplaire : ses excellentes animations en S-VGA, ses missions d'une grande durée de vie, sa gestion exemplaire des menus, de l'équipage, des vaisseaux en avaient fait un des softs marquants de l'année.
Renegade II conservera sans nul doute les qualités de son papa puisque le moteur utilisé est resté le même. Reste à voir si les deux gros défauts du premier soft, c'est-à-dire la monotonie des missions et la longueur des accès CD, ont été corrigés.
Chuck Kroegel, président de SSI, me l'a juré sur tous les saints, mais ça fait longtemps que je ne crois plus les gens qui jurent : si ça se trouve, ce sont des satanistes qui jurent des trucs même pas vrais exprès pour aller en enfer boire des coups et jouer aux jeux vidéo pour l'éternité.

Profitons de cette preview pour rendre un petit hommage à FASA, le plus créatif des éditeurs de jeux "traditionnels" aux États-Unis. Renegade est tiré de toute une série de jeux de plateaux (des jeux en carton qui ne rentrent même pas dans les lecteurs de disquette, sauf si on force vachement, mais là ça bousille tout) qui se déroulent dans un même univers, une dictature fasciste inspirée de l'empire romain : Interceptor, Centurion, Leviathan et Légionnaire. C'est également à FASA que nous devons l'incontournable Shadowrun, qui, à mon avis, est le meilleur jeu de rôles de ces dix dernières années.





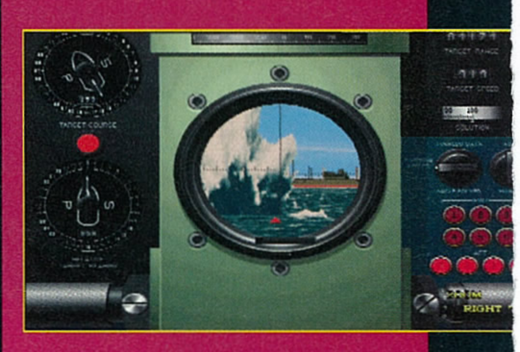




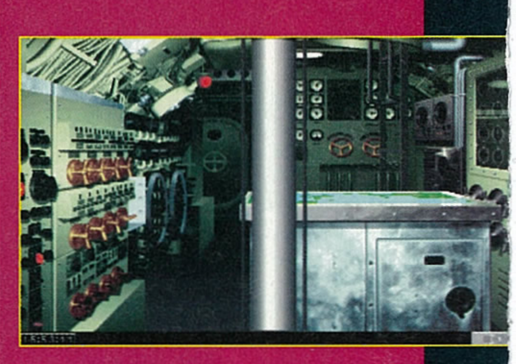
PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

Silent Hunter



Quand j'étais petit, je jouais au sous-marin dans ma baignoire. Maintenant que je suis grand, je joue au sous-marin dans mon salon. Conçu en collaboration avec un vieux briscard de la Seconde Guerre mondiale, Silent Hunter sera une simulation de sous-marin particulièrement réaliste qui, une trentaine de reportages d'époque à l'appui, vous plongera dans l'ambiance "Capitaine, on coule !!". Gestion des avaries, carte stratégique, paramétrage des torpilles... trois niveaux de difficultés seront tout de même proposés, ce qui devrait mettre ce soft à la portée des novices, tout en satisfaisant les amateurs les plus chevronnés. Dès fois, je joue encore au sous-marin dans mon bain, mais ma maman m'engueule parce que ça mouille mon PC.

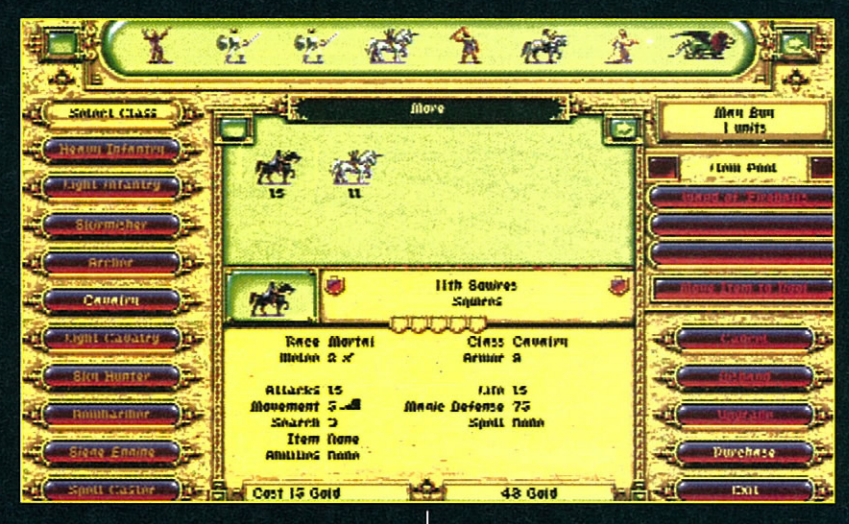


EDITEUR : SSI
DISTRIBUTEUR : Mindscape
(16) 99.87.58.87
SORTIE PRÉVUE : Avril

MONSIEUR POMME DE TERRE

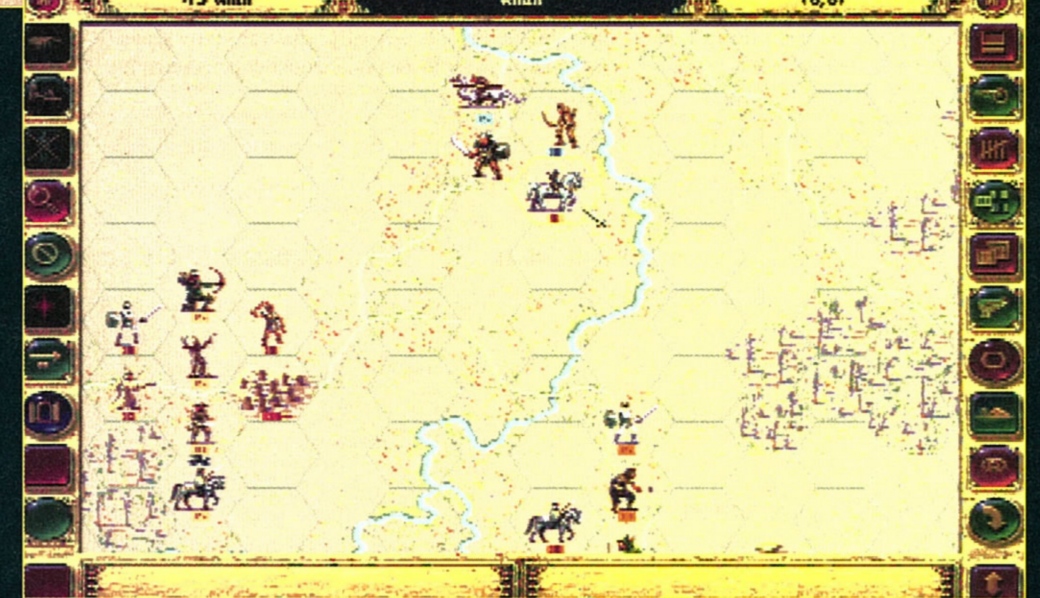
Fantasy General







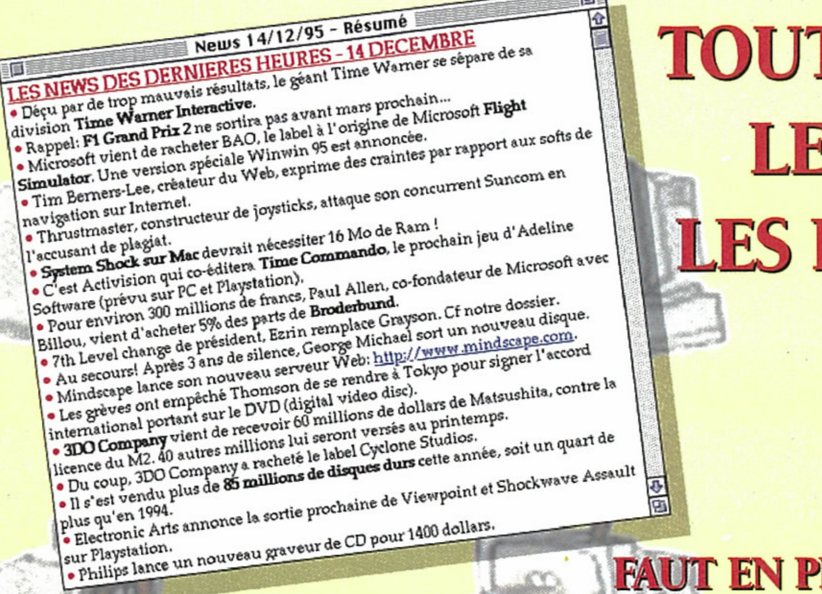
Dans la famille, "On prend les mêmes et on recommence", je voudrais... le fils. Fantasy General sera la conversion fidèle de Panzer General dans un univers d'heroic-fantasy. Même moteur, même interface : on ne change pas un programme qui marche, et Dieu sait que Panzer General marche bien. À l'instar de son papa, Fantasy devrait être un wargame pointu, réaliste, respectueux dans l'esprit des jeux de plateaux, et surtout non rébarbatif. C'est fort, c'est rare, et on comprend que SSI n'ai pas osé trop toucher à son interface. Une quête, quatre généraux à combattre, cinq continents à explorer, des centaines d'unités différentes (sept sortes de magiciens, des dizaines d'unités volantes, plein de races bizarroïdes, etc.), des héros à engager, un nombre incroyable d'objets magiques et la possibilité de jouer à deux par E-mail, en réseaux ou tout simplement sur le même ordinateur, font de Fantasy General le wargame grand public le plus attendu de ces derniers mois.





EDITEUR : *SSI*
DISTRIBUTEUR : *Mindscape (16) 99.87.58.87*
SORTIE PRÉVUE : *Mars*

BON, VOUS VENEZ ?

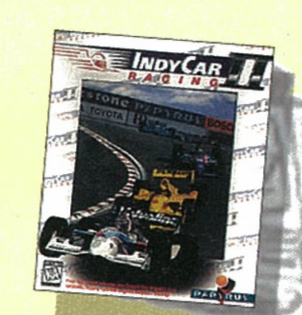


News 14/12/95 - Résumé

LES NEWS DES DERNIERES HEURES - 14 DECEMBRE

- Déçu par de trop mauvais résultats, le géant Time Warner se sépare de sa division **Time Warner Interactive.**
- Rappel: **F1 Grand Prix 2** ne sortira pas avant mars prochain...
- Microsoft vient de racheter BAO, le label à l'origine de Microsoft **Flight Simulator**. Une version spéciale Winwin 95 est annoncée.
- Tim Berners-Lee, créateur du Web, exprime des craintes par rapport aux softs de navigation sur Internet.
- Thrustmaster, constructeur de joysticks, attaque son concurrent Suncom en l'accusant de plagiat.
- **System Shock sur Mac** devrait nécessiter 16 Mo de Ram !
- C'est Activision qui co-éditera **Time Commando**, le prochain jeu d'Adeline Software (prévu sur PC et Playstation).
- Pour environ 300 millions de francs, Paul Allen, co-fondateur de Microsoft avec Billou, vient d'acheter 5% des parts de **Broderbund**.
- 7th Level change de président, Ezrin remplace Grayson. Cf notre dossier.
- Au secours! Après 3 ans de silence, George Michael sort un nouveau disque.
- Mindscape lance son nouveau serveur Web: http://www.mindscape.com.
- Les grèves ont empêché Thomson de se rendre à Tokyo pour signer l'accord international portant sur le DVD (digital video disc).
- **3DO Company** vient de recevoir 60 millions de dollars de Matsushita, contre la licence du M2. 40 autres millions lui seront versés au printemps.
- Du coup, 3DO Company a racheté le label Cyclone Studios.
- Il s'est vendu plus de **85 millions de disques durs** cette année, soit un quart de plus qu'en 1994.
- Electronic Arts annonce la sortie prochaine de Viewpoint et Shockwave Assault sur Playstation.
- Philips lance un nouveau graveur de CD pour 1400 dollars.

TOUT EST PRÊT, LES NEWS, LES FICHIERS...



Super Bubsy	Accolade	Mars 96
Super Pushover	Domark	Décembre 95
Super Tank Commander	Domark	Décembre 95
Syndicate Wars	Bullfrog	Mars 96
Synnergist	US Gold	Janvier 96
T-Mek	Time Warner Int.	Janvier 96
TFX 2	DID	Décembre 95
The 11th Hour	Virgin	Décembre 95
The D[illegible]ye	Inscape/Warner	Décembre 95
[illegible]kening	Origin	Mai 96
The Indestructibles	Bullfrog	Juillet 96
The [illegible]st Dynasty Win 95	Coktel Vision	Décembre 95
The Lawnmower Man 2	Sales Curve Int.	Janvier 96
The Settlers 2	Blue Byte	Janvier 96
[illegible]e Hospital	Bullfrog	Mai 96
This means war	Illusion Machines	Décembre 95
Tilt 2	Virgin	Décembre 95
Time Commando	Adeline Software	Mars 96
Time Pockets	Capstone	Décembre 95
Torin's Passage	Sierra Vision	Décembre 95

FAUT EN PROFITER PENDANT QUE C'EST CHAUD...

ON N'ATTEND PLUS QUE VOUS...

C'EST NOUVEAU, C'EST LE BBS JOYSTICK.

JL004

En utilisant le soft fourni sur le CD-Rom de Joystick, connectez-vous en composant le 36 68 51 99 (2,23 F/mn).
Vous pouvez profiter d'un accès à tarif préférentiel en souscrivant un abonnement, **amorti dès les premières connexions** !
Et pour s'abonner, on fait comment, c'est compliqué ? Ah mais alors pas du tout, il suffit de nous renvoyer ce coupon à :
HFG Abonnements, 90, rue de Flandre, 75019 PARIS - Fax: (1) 42 08 16 20

Nom d'utilisateur souhaité : ....

☐ M. ☐ Mme ☐ Mlle Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal : .... Téléphone : ....

Micro : ☐ PC ☐ Mac Modem : .... bauds Marque : ....

☐ Abonnement pour 3 mois : 177 francs + **un mois gratuit !**

☐ Abonnement pour 6 mois : 299 francs + **un mois gratuit !**

☐ Par prélèvement mensuel de 50 FF (vous recevrez un formulaire d'autorisation).

Je règle:

☐ Par chèque établi en FF à l'ordre de Hachette Filippachi Grolier.

☐ Par carte bleue n°: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ Date :

Signature :

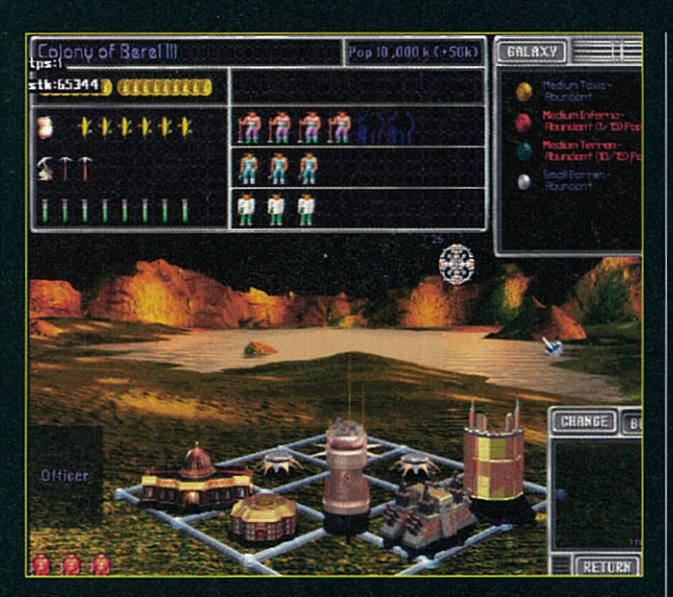
Loi informatique et libertés : le droit d'accès et de rectification des données peut s'exercer auprès du service abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

PC CD-ROM

SEB

Master of Orion II
Battle of Antares









EDITEUR : *Microprose*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft*
33 (1)48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : *Avril*

Oui, oui, il y a "II" dans le titre, ce qui sous-entend habilement que ce jeu est la suite d'un autre. Et pas n'importe lequel : on se souvient du grand succès et de l'accueil chaleureux reçu par Master of Orion. Alors voilà le deux, la suite quoi.

Attention, hein, pas de gros changement, pas de révolution, le même principe, pratiquement la même interface mais avec plus de tout un peu partout : plus de races qui se foutent sur la tronche, beaucoup plus de gadgets technologiques à découvrir et construire, des vaisseaux encore plus complexes, tout ça. Et bien sûr des univers différents à explorer. Nous avons eu une preview relativement avancée entre les mains, mis à part les combats qui n'étaient vraiment pas définitifs, mais le reste fleure bon le jeu sur lequel on passe des mois et des mois. Surtout qu'il est possible d'avoir jusqu'à huit participants simultanément : avec les combinaisons de modem, de réseau ou encore la possibilité de jouer à plusieurs sur le même ordinateur, à tour de rôle.

Pas de scènes cinématiques, non plus, pour l'instant, dans notre jolie preview, mais la version finale devrait en précéder tout plein un peu partout. L'exploration est toujours aussi amusante, vous construisez divers vaisseaux, espions, colonisateurs, et autres rois de la baston, vous les envoyez en tous sens en espérant tomber sur des planètes particulièrement riches et vivables. Bien sûr, vous tomberez également, de temps en temps puis de plus en plus souvent sur les autres peuples qui veulent contrôler l'univers eux aussi. Il faudra s'arranger, faire des accords, du commerce, ou, trop souvent, la guerre. Un jeu très tactique, de plus en plus technique, et au graphisme S-VGA très agréable. Reste à voir les combats et la durée de vie du jeu.





PC CD-ROM

Iansolo

Sensible Golf





EDITEUR : *Sensible*
DISTRIBUTEUR : *Virgin*
TÉLÉPHONE : *33(1)53 68 10 10*
SORTIE PRÉVUE : *Avril*

J'ai un aveu à vous faire : je raffole des jeux de golf sur micro. Rien de mieux qu'une petite partie entre copains en fin de soirée pour tester son self-control. Seulement voilà : les jeux de golf habituels ne sont pas très rigolos. Links et PGA sont de chouettes programmes, mais il leur manque un petit côté fun. L'éditeur anglais Sensible en est arrivé aux mêmes conclusions. Et avec Sensible Golf, ils essayent de renouveler le genre. Le fait est que ça ressemble davantage à un Cannon Fodder qu'à un jeu de golf standard. Ici, pas de 3D ni d'images digitalisées, le graphisme est entièrement en Bitmap. C'est peut-être moins joli (et encore !) mais ce genre de représentation en vue de haut fonctionne parfaitement à l'usage. Comme on pouvait s'y attendre, Sensible Golf permet à plusieurs joueurs de s'affronter sur un link, un championnat et même une saison.

Il y a des dizaines de parcours truffés de lacs, bunkers et autres bosquets sournois. L'interface est d'une simplicité biblique puisque tout est géré avec quatre touches du clavier. Au vu de cette préversion, la jouabilité semble particulièrement réussie. On dispose d'une vue de haut, mais sur le green il faudra se contenter d'une représentation avec des flèches pour deviner les ondulations du terrain (il n'y a pas de vue en coupe). Comme on connaît Sensible, il y a fort à parier que son jeu ne sera pas exempt de quelques gags et autres détournements burlesques. Bref, vivement le test.





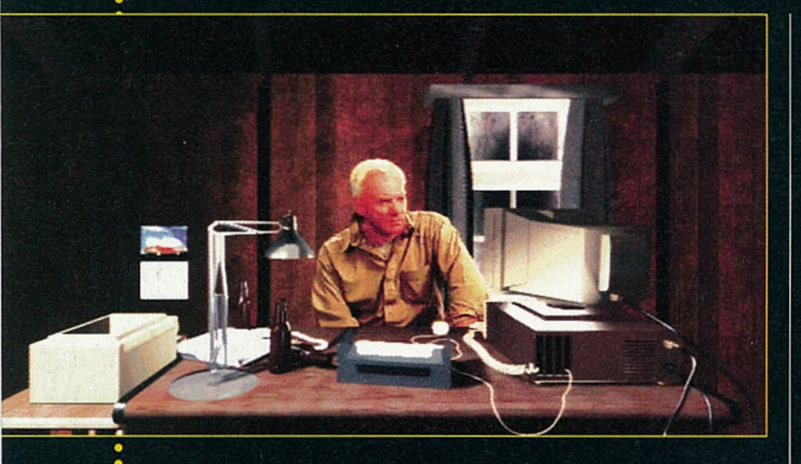


PC CD-ROM

SEB

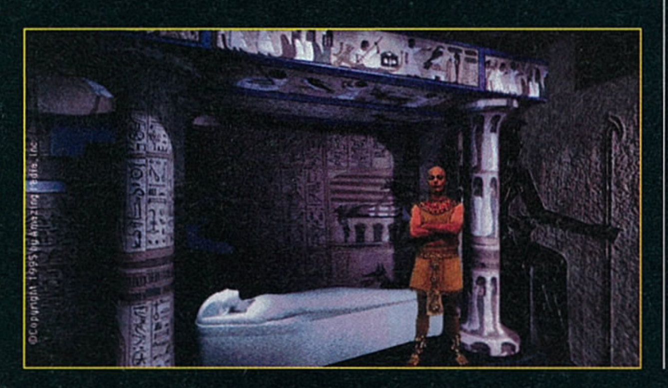
The Mummy





EDITEUR : *Interplay*
DISTRIBUTEUR : *CIC*
33 (1)40 94 10 11
SORTIE PRÉVUE : *Avril 96*

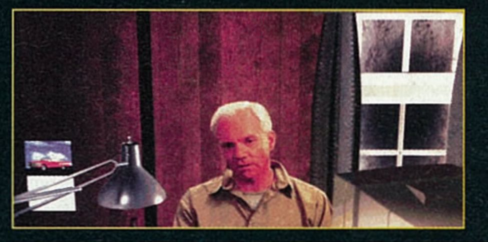
L'équipe d'Amazing Media, déjà responsable de Frankenstein sur PC et Mac, met la dernière couche à son prochain jeu d'aventure, en ce moment : The Mummy. Là aussi la direction graphique choisie est photoréaliste, toutes les images ont été précalculées sur de grosses bécanes, et vous seront balancées à la tronche au cours de vos déplacements ou de vos actions. C'est la mode depuis pas mal de temps, et Amazing Media y avait déjà succombé avec Frankenstein, des acteurs connus se retrouvent dans le jeu. Ou plutôt, un acteur connu, Malcolm Mc Dowell, presque un habitué du CD-Rom maintenant puisqu'il traînait sa race dans les couloirs de Wing Commander IV, déjà. Il faut bien remplir son frigo.

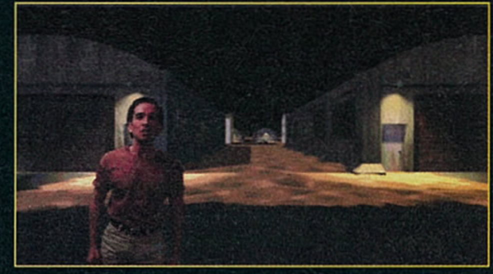


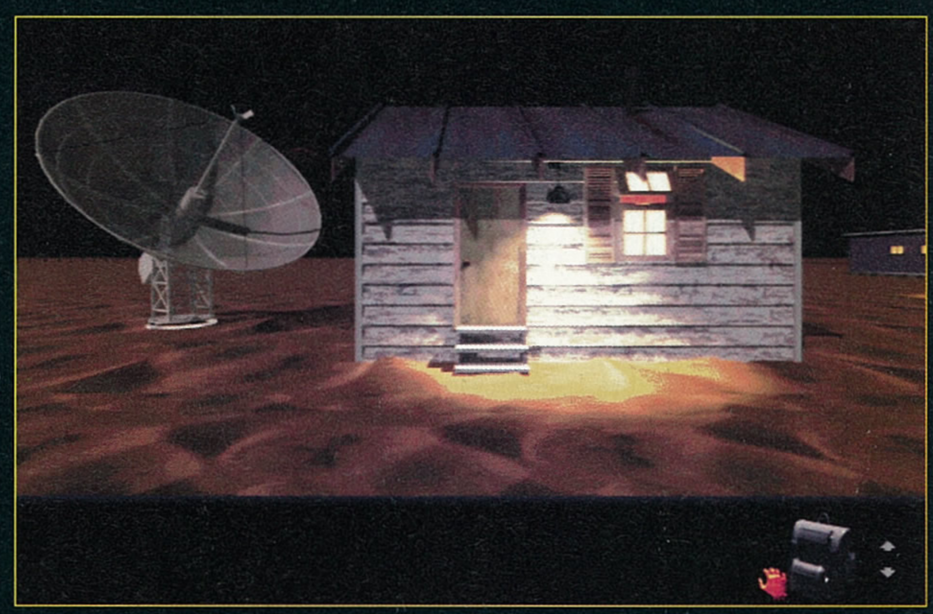
Donc Malcolm et quelques autres coyotes se trimbalent dans des décors composés sur ordinateur, le mélange étant moyennement heureux. Les décors eux sont assez jolis, quoiqu'un peu trop propres et nets à mon goût. L'aventure elle-même semble assez intéressante, et évolue du jeu de l'exploration à la véritable flippe: vous êtes envoyé en Égypte pour faire le point sur une mystérieuse boîte trouvée lors de forages miniers. Jetez un œil au titre, et vous comprendrez bientôt que vous serez balancé dans les mystères de l'Égypte Antique.

L'interface est minimaliste au possible : déplacez la souris, cliquez pour vous déplacer ou encore pour prendre des objets ou les utiliser. Même chose avec les personnages, qui d'ailleurs parlent énormément, donnant au jeu un peu plus de profondeur que ce que nous avons l'habitude de voir. Surtout que votre propre personnage parle aussi, il pense même, vous entendez alors sa voix, ce qui sert d'aide en bien des endroits.









PC-MAC

MONSIEUR POMME DE TERRE

Angel Devoid



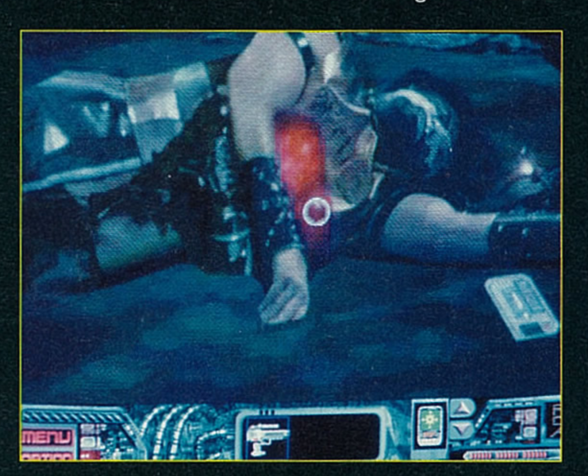
EDITEUR : *Mindscape*
DISTRIBUTEUR : *Mindscape*
TÉLÉPHONE : *(1) 99 87 58 87*
SORTIE PRÉVUE : *Fin avril*

NeoGothic est une sombre cité futuriste où la Mort (armée d'un blaster lourd au plasma, parce que la faux ça faisait un peu pequenot) vous attend à chaque coin de rue. Vous, vous êtes le chasseur, une machine à tuer aux trousses d'Angel Devoid, Maître Criminel traqué par toutes les polices.

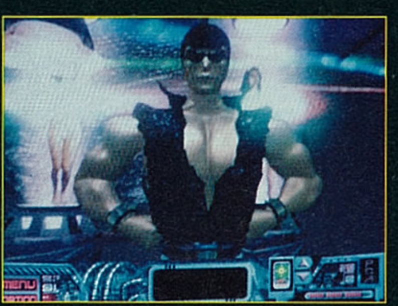
C'est du M-PEG en plein écran. C'est une scène hallucinante de poursuite, très largement inspirée de Blade Runner et de Star Wars II. On en prend plein les yeux : c'est l'intro d'Angel Devoid qui n'a pas fini de commencer que vous êtes déjà mort, tellement c'était beau et tellement on vous a tiré dessus. Mais la chirurgie a fait beaucoup de progrès, et voilà que vous vous éveillez dans un lit d'hôpital entièrement rafistolé au scotch cybernétique. Vous vous matez dans un miroir, votre visage a été remodelé : vous avez maintenant la tronche de votre pire ennemi. Juste le temps d'un soupir de soulagement (votre second pire ennemi, c'était Bernard Menez), et on vous re-tire dessus, de partout, l'hôpital est cerné. Maintenant, c'est vous la proie.

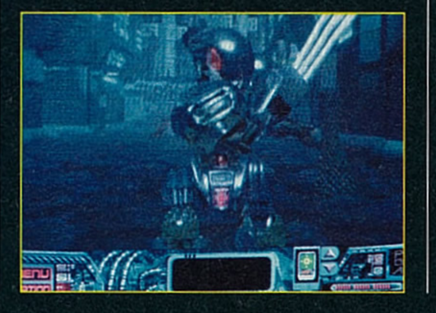
Angel Devoid sera une aventure interactive, parent lointain du bon vieux Dragon's Lair. Entre deux séquences animées en plein écran, vous aurez le choix entre différentes directions, actions ou utilisations d'objets. Vous pourrez également entrer en communication vidéo avec vos contacts et autres indics. Le but du jeu sera de comprendre le pourquoi de ce que vous fichez là, le "pourquoi ils vous ont refait le portrait ?", le "pourquoi dès que vous bougez, trois cyber-assassins vous tombent sur le dos ?"... Plein de "pourquoi" avec une seule réponse à la clé... Angel Devoid, l'Arch-Enemi, celui qui est tellement méchant qu'une fois buté faudra tirer la chasse.

Des décors magnifiques, soit modélisés, soit filmés, des acteurs bien proprement incrustés par-dessus : rien à dire, Angel Devoid a de la gueule. Reste à voir si ça n'est pas que de la gueule... Sur quelle machine ça tournera ? À quelle vitesse ? L'aventure tiendra-t-elle la route ? Fourniront-ils, dans la boîte, des vrais gens gonflables et un vrai flingue pour les tuer ces gens pour de vrai ? Rien n'est moins sûr, surtout en ce qui concerne la vitesse.

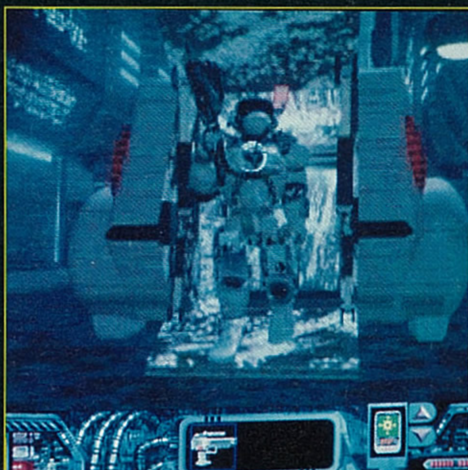


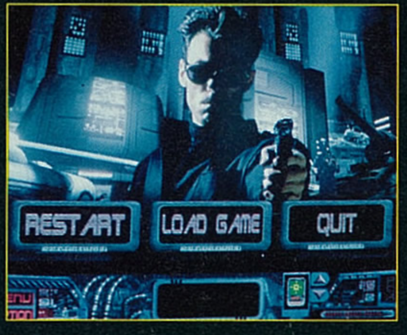












PC CD-ROM

IANSOLO

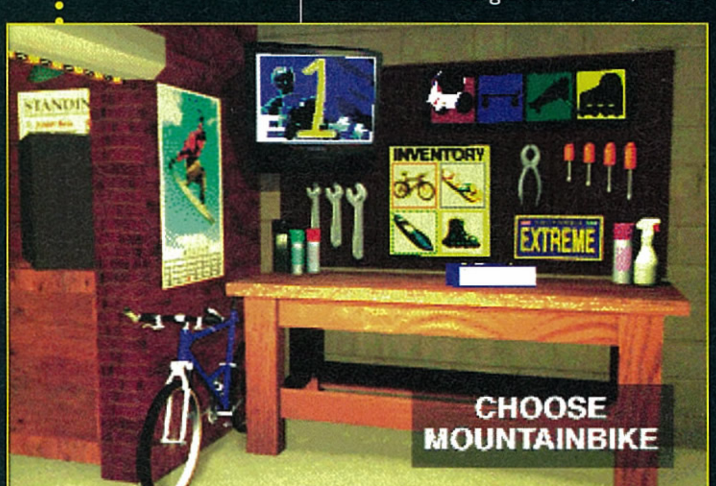
Extreme Games





EDITEUR : *Sony Interactive*
DISTRIBUTEUR : *Sony*
TÉLÉPHONE : *(1) 44 40 60 60*
SORTIE PRÉVUE : *Février 96*

Zyva, un jeu où tu peux faire des rollers et du skate, ô l'autre, j'te crois pas !". "Mais si, je t'assure, c'est Sony qui l'a fait !" "Ouais, ouais, j'vois ça d'ici". "Ben non, justement. Sony l'a developpé pour la PlayStation, et c'est tout en 3D texturée" "Koua? Koua ? t'es ksturé toi-même ! Qu'est-ce que tu m'embrouilles, là ? Zyva ta sœur en 3D dans Toshinden...". ESPN Extreme Games est le seul jeu qui puisse vous offrir la chance de faire la course avec les moyens de transport les plus extrêmes (d'où le nom), propulsés grâce à l'énergie musculaire : luge de rue, rollerblade, skateboard et VTT. "Zyva, j'vais t'en donner de l'énergie musculaire, moi !".



Effectivement, les courses sont difficiles, et vos adversaires n'hésiteront pas à vous donner des coups de poing et des coups de pied si vous les laissez s'approcher trop près. Les courses se succèdent au cours d'une saison éreintante, et il faudra être prêt à tout pour arriver en tête du championnat. Une saison est constituée de douze courses au cours desquelles vous affronterez quinze adversaires.

Pendant la saison, tous les coureurs figurent dans un classement allant de 1 à 16, selon leurs performances. Votre objectif sera d'être premier du championnat à la fin de la douzième course. ESPN offre cinq types de circuits différents : San Francisco, Utah, Italie, Amérique du Sud... Les décors sont plutôt variés, et le graphisme n'est pas sans rappeler celui de Need for Speed. Partout des obstacles sont disséminés pour vous ralentir ou tenter de vous désarçonner : tonneaux, bottes de foin, tramways et même poules (oui, vous avez bien lu : des poules !). En contrepartie, vous pourrez passer des portes (simplement ou en prenant des tremplins) et gagner des points. Si vous réussissez à passer toutes les portes d'un circuit, vous accéderez automatiquement à un circuit spécial Cash, constitué de portes bonus de 5 et 10 dollars. "Koua ? Koua ? Tabatha Cash ? Hé, ça a pas l'air trop relou ton jeu. Zyva, pousses-toi un peu que j'essaye pour voir...".

Les quatre véhicules utilisent les mêmes commandes de base, bien que la forme et la taille d'un véhicule spécifique fassent varier les effets possibles. Par exemple, la commande "s'accroupir" n'est pas active lorsque vous êtes sur la luge de rue, car vous êtes déjà en position très basse. En contrepartie, la luge de rue est plus rapide que les autres véhicules. Vous pourrez aussi vous pencher à l'extrême pour que le véhicule donne le meilleur de lui-même, et effectuer des virages très serrés. Si vous êtes penché quand vous heurtez un obstacle, vous augmenterez vos chances de rebondir et de rester en course. Enfin, grâce à l'argent ramassé, vous aurez la possibilité d'améliorer votre patinette. Évidemment, dans ce style de jeu, la fluidité de l'animation détermine grandement le fun. Sur la PlayStation, ESPN Extreme Games exploitait les processeurs spécialisés pour la 3D, et c'était très jouable. En sera-t-il de même sur nos PC chéris ? Eh bien, vous le saurez en lisant le test final, bande de petits curieux !







"Avec WingMan, j'ai tout sous contrôle. C'est géant!"

Billy Mather
Combattant Suprême du Cyberspace

- *Explose tout avec des boutons bien placés qui ne glissent pas.*
- *Enfin une prise qui accroche vraiment.*
- *Une base lourde qui ne dérape pas.*
- *Facile à connecter sur port jeux 15 broches.*
- *Un câble qui a la bonne longueur.*
- *Un an de garantie par le leader mondial du pointage.*

WINGMAN™ EXTREME.

Le préféré des guerriers de l'ordinateur partout dans le monde. Avec Logitech, le jeu prend une autre dimension. Vous trouverez WingMan chez Carrefour, Interdiscount, FNAC, Boulanger, Connexion, Auchan et au B.H.V. ou en appelant **Logitech au (1)34 21 98 88, Minitel 3615 LOGITECH.**





Wingman™ *Vous offre un contrôle de puissance pour de meilleures performances.*

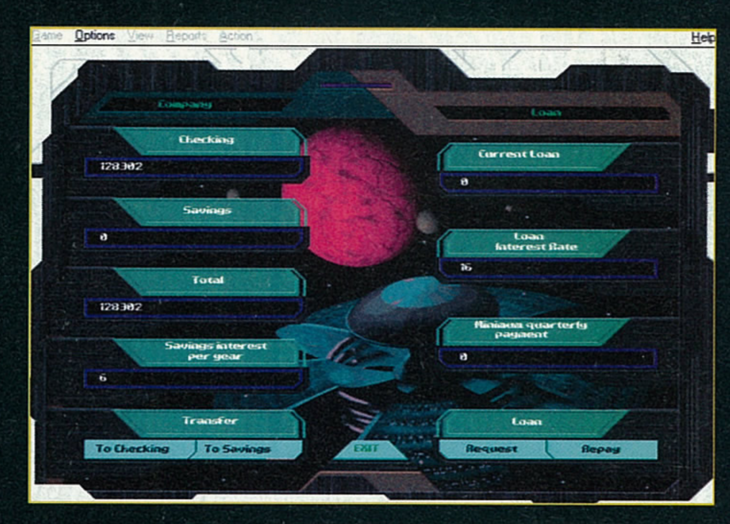
Wingman™ Extreme *Le top des performances et du pilotage dans le Cyberspace.*



PC CD-ROM

IAN SOLAR

Space Bucks



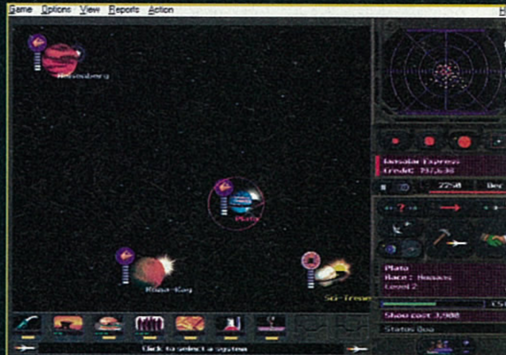


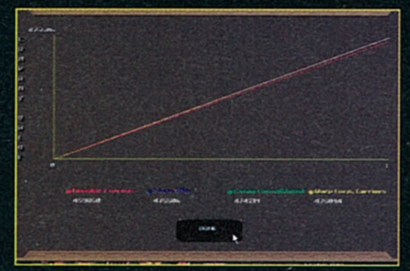
EDITEUR : Sierra
DISTRIBUTEUR : Sierra
TÉLÉPHONE : (1) 46 01 46 00
STANDARD : PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE : Février 96

Space Bucks, que l'on pourrait grossièrement traduire par "les pépètes de l'Espace", sera édité par Sierra mais a été développé par une vieille connaissance : Impressions. Mais si ! vous connaissez Impressions. Ces gens sont capables d'aborder n'importe quel sujet. Et hop ! en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, ils nous pondent un jeu de gestion sur le domaine. Citons les plus récents : Air Bucks, Detroit ou Power House. Cette fois, nos amis d'Impressions ont mis la main sur un exemplaire (rarissime) du XXIIe volume de l'Encyclopédie Galactique. Comme il est indiqué dans ce superbe ouvrage (disponible en vente par correspondance auprès des éditions DoubleNova sur Proctura V, 88245-5771), "au cours du XXIIe siècle, les chemins de fer disparurent totalement de la surface de la Terre. À l'instar des voies ferrées terrestres de l'Ere pré-galactique, des routes interstellaires sillonnaient dorénavant l'Espace Profond !". Aaaah, l'Espace Profond, voici une terre vierge sur laquelle votre soif de profit sans pareille n'a pas encore jeté son doigt avide.

L'Espace est comme un nouveau Far West où tous les coups sont permis. Un des rares coins où vous ne soyez pas encore interdit de carte bancaire... Avec Space Bucks, vous serez propulsé dirigeant d'une compagnie interstellaire. Vous pourrez transporter des passagers humains et même des extra-terrestres (mais pas des wookies, ils sentent trop fort) aux quatre coins de l'Univers connu et inconnu. Mais avant de crouler sur les pépètes, il faudra montrer vos talents d'habile gestionnaire. Pour accéder à une nouvelle planète, il conviendra d'abord de vous acquitter d'un droit de passage : "Non, monsieur le douanier, cette caisse d'hallucinogènes martiens ne m'appartient pas, je ne peux pas expliquer sa présence dans la soute du vaisseau, je vous interdis de me toucher, attention ! et puis d'abord, j'ai appris la lutte avec un ancien maître Jedi...".

Ces planètes, il faudra ensuite les relier par un réseau de lignes ultra-rentable. Quel plaisir de pouvoir construire et affréter vos propres vaisseaux spatiaux, de fiers paquebots de l'espace : Titanix XIII, Exxon '5' Valdeez... Votre but : l'expansion maximum de la liste des destinations proposées. Mais gérer une compagnie de transports n'est pas de tout repos : c'est un véritable métier de Globarhs. Vos trois concurrents sont prêts à tout : sabotage et corruption sont monnaie courante. Et c'est compter sans l'existence des terribles piraaaates de l'Espaaaace. Décidément, les fans de gestion et stratégie risquent de rester collés à leur écran des heures durant. Toutefois, les produits Impressions ont parfois péché par leur ergonomie ! Seul le test final nous permettra de savoir si Space Bucks est à la hauteur de sa réputation.





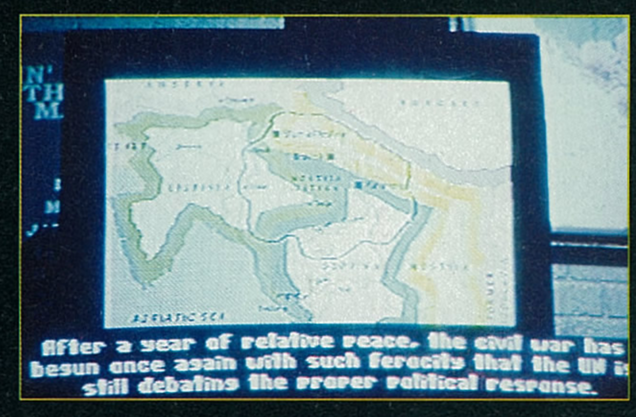


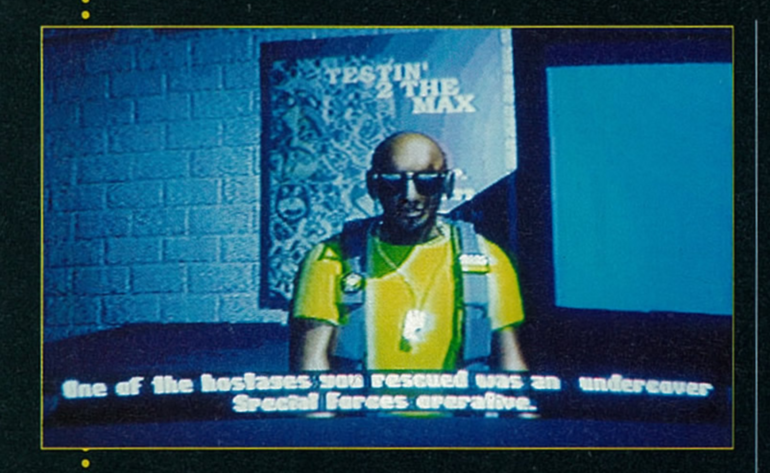


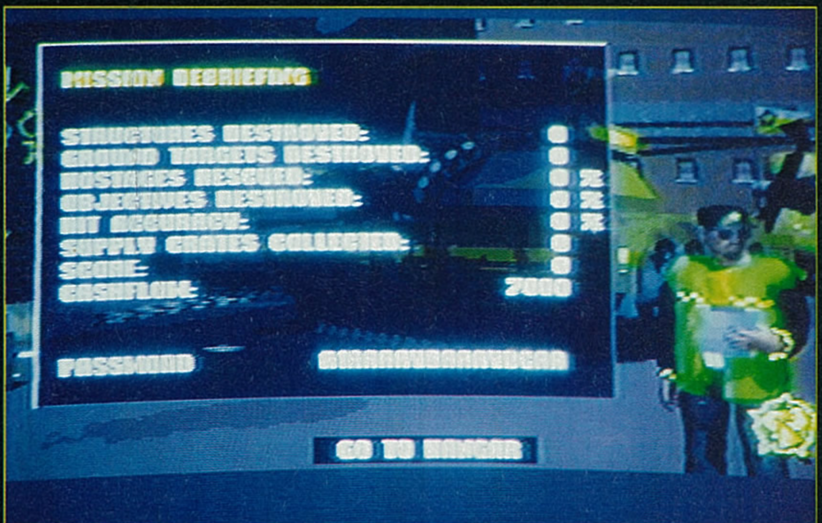
PC CD-ROM

SEB

Shellshock





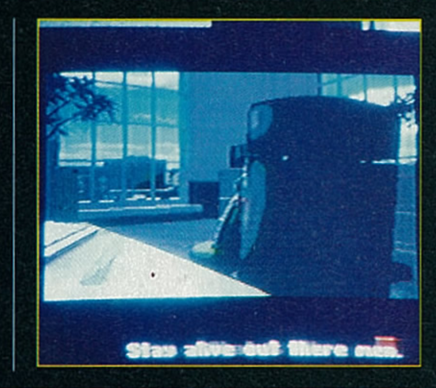


EDITEUR :
US Gold
SORTIE PRÉVUE :
fin février 96

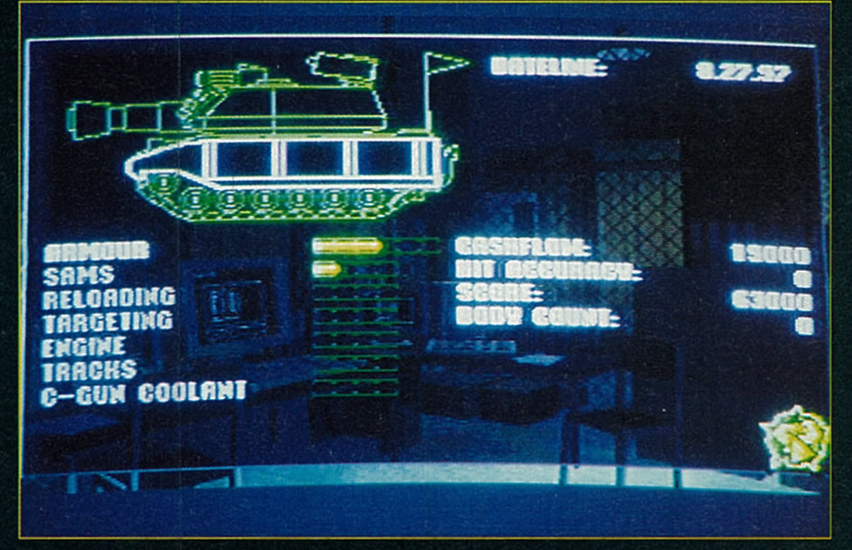
Voilà que vous venez tout juste d'intégrer une unité d'élite, les Dawardenz, une troupe de combat anti-terroriste. Enfin, troupe si on veut, puisque les hommes d'action ne sont que cinq, et vous êtes l'un d'entre eux. Même que vous avez du boulot, tiens, plein de pains sur plein de planches, re-même. Une nouvelle organisation terroriste internationale fait des siennes, la Lame Rouge. Qu'ils bombent de partout, les ordures. Que ça pète, et les gens flippent. Alors les gouvernements s'inquiètent, forcément, craignent les coups de bâtons, alors on appelle les Dawardenz, et vous v'là.

Shellshock est rempli ras la gueule de 25 missions différentes, de plus en plus difficiles, pour finir jusqu'au cœur des camps d'entraînement de l'organisation terroriste. Le graphisme mêle différents genres, bitmap mais aussi précalculé sur Silicon Graphics quand la 3D pointe son nez.

Ça peut être tout plein drôle, d'autant que Shellshock proposera à huit joueurs de s'entraider si vous disposez de bécanes en réseau. Pas mal !











PC CD-ROM

SEB

D





EDITEUR : Acclaim
DISTRIBUTEUR ; Acclaim
SORTIE PRÉVUE : Mars 96



C'est beau, c'est flippant, et c'est le produit au nom le plus court du monde en attendant Z.

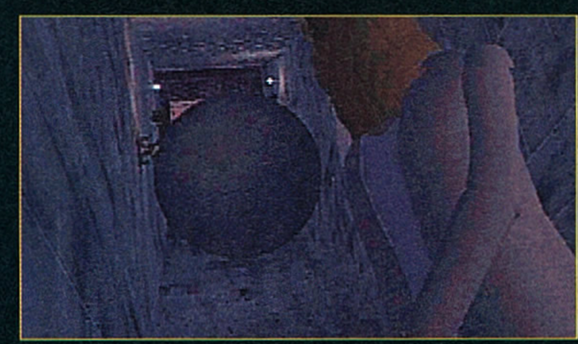
Voilà un titre qui sent le super bon plan. C'est rare, alors soyons tout plein excités et impatients. D semble réussir là où des jeux comme 7th Guest et autres copies ont raté le coche : balancer le joueur dans une grosse demeure, le faire tout explorer en tous sens, et qu'il flippe sa race bien grave. Parce que l'ambiance de D, nom de Dieu, est sacrément sombre. Flippante, oui. Tout y contribue, les graphismes et les animations parfois dignes des meilleurs thrillers ou films d'horreur, le scénario et même les musiques qui, pour une fois, ne font pas sous-produit version daube, mais pratiquement BO de film. Allez, comme j'y vais !

Le scénario de D, sans être révolutionnaire, est plutôt chouette. Le Dr Richter Harris, homme de talent et réputé dans tout le pays, directeur d'un hôpital proche de Los Angeles, a pété les plombs ultra-grave. On ne sait pas pourquoi, pas encore, mais il a fait un carnage incroyable dans son établissement ; le flingue à la main, il a descendu des centaines de malades, des infirmières, tout ce qui traînait dans les couloirs de son établissement. Il est maintenant barricadé, il détient des otages, les flics attendent dehors pour donner l'assaut.

Le joueur incarne alors Laura, la fille du Docteur, qui a du mal à imaginer son père si doux transformé en meurtrier. Laura veut comprendre, elle veut tenter sa chance et apaiser son père avant que les flics ne donnent l'assaut.

On connaît l'humanisme des bleus de Los Angeles, le Docteur a plus de chances de sortir troué de partout qu'avec le sourire aux lèvres.

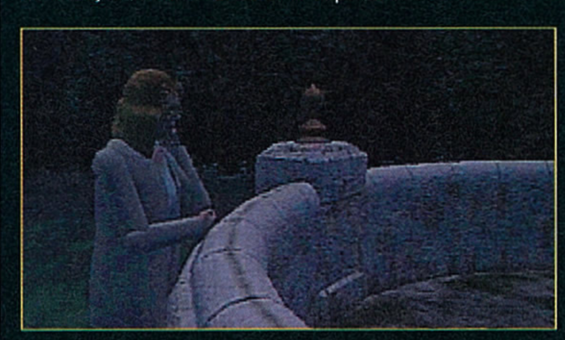




Sans trop dévoiler le scénario, laissez-moi vous dire que Laura se trouve bientôt transportée dans le temps et l'espace, à travers une sorte de porte-barrière infernale, dans un énorme château alors qu'elle se trimbalait dans les couloirs de l'hôpital. On passe alors à Shining, ou, plus proche, à The Kingdom. Les forces du mal semblent sacrément à l'aise dans le coin.

Les animations de D sont toutes précalculées, vous cliquez à l'écran pour indiquer où vous désirez aller, dans quelle direction, et hop l'ordinateur se branche sur le film 3D correspondant.

Du coup, le graphisme est superbe, quoique parfois un peu trop sombre. De temps en temps, le découpage d'une animation se fait avec des changements de caméra. Et hop, vous voyez votre personnage, la charmante mais très flippée Laura, qui ramasse des objets, ouvre des portes ou monte les escaliers. L'effet est excellent, très cinématographique. Le jeu n'était bien sûr pas complet, à l'heure où j'écris ces lignes, il ne s'agit que d'une preview. Mais nous connaissons déjà la chose grâce à nos confrères de "Joypad" et "PlayStation Magazine", puisque D est sorti sur PlayStation et Saturn. Il a d'ailleurs fait un beau carton au Japon. Ces dernières versions étaient excellentes, mais malheureusement trop courtes, un bon joueur pouvait traverser toute l'histoire en quatre heures. Espérons que la version PC sera plus difficile. Pourquoi pas ? À noter que le jeu sortira entièrement traduit en français, textes et voix comprises.



PC-ROM

SEB

Le Trésor des Toltèques



EDITEUR:
Acclaim
SDISTRIBUTEUR
Acclaim
33 (1) 49 53 00 04
SORTIE PRÉVUE:
Mars 96

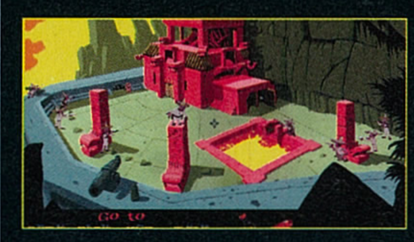
Tiens, un jeu d'aventure avec des cow-boys, bah mince. Il est plutôt mignon en plus, le jeu. Et les cow-boys aussi. Les graphistes du Trésor des Toltèques baignent dans le monde du dessin animé depuis toujours, et ça se voit. Les designers aiment les jeux LucasArts et ça se voit aussi, ça. C'est pas pour nous déplaire, oh non, on ne peut choisir meilleure référence en matière de jeu d'aventure.

Bref, nous voilà balancés en plein Far West, en 1866, à la recherche d'un drôle de trésor. Un vieil homme, avant de mourir d'une balle dans le bide, vous a raconté l'histoire de ce fabuleux trésor, il vous a même donné un avant-goût en vous fourrant un crâne en or dans les pattes. Alors du coup, hop, vous voilà avec la tête qui tourne, le bourrichon tout remonté, vous imaginant riche et plus que riche.

Mais va falloir le trouver le trésor, il va falloir les chasser les indices. Vous en traverserez des déserts, des saloons, vous le sortirez votre colt pour cartonner indiens et autres figures classiques des bons, ou moins bons, Far-West.

Bref, nous n'avons pas encore vu les animations du jeu, mais déjà les graphismes semblent excellents, voire drôles. Le jeu est soi-disant très marrant, d'ailleurs.











PC CD-ROM

IANSOLO

Rise 2 Resurrection



On se souvient du premier épisode, tiens. On s'en souvient. Qu'on l'avait attendu tout plein, çui-là. Tout plein. On n'est pas fier ici, je vous l'dis. Avant la sortie de Rise of the Robots, nous avions multiplié les previews, les "En chantier" et compagnie. Le chou bien bourré par l'équipe de Mirage qui nous promettait le jeu du siècle. Pas fiers je vous dis, parce que le Rise of the Robots en question, l'était plutôt pourrave, ouais. Alors du coup, me v'là tout plein méfiant. Parce que au premier coup d'œil, le Rise 2, y ressemble beaucoup à son papa. Avec un peu plus de trucs, forcément, mais plus de rien qu'est-ce que ça donne ?

Il y a plus de robots à choisir, genre 18 différents maintenant. Pour l'instant, dans cette préversion, j'en ai vu que deux bouger, Chromax et Sentry. Ils bougent les gars de métal, tiens, ils sont bien souples et bondissent en tous sens malgré leurs tonnages. Se collent des pains de ferraille et des coups de latte de conserve. Multiplient les combos, les combinaisons. Ils récupèrent même des bonus quand ils frappent les premiers, même. Toutes ces options piquées allègrement dans les collègues jeux de combats sur consoles.

Allez, tiens, laissons une chance à Rise 2 et attendons patiemment (c'est-à-dire sans impatience) l'arrivée du produit final qui sera édité par Acclaim.

EDITEUR : *Acclaim*
SORTIE PRÉVUE : *Avril 96*



PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

Baldies













EDITEUR : *Atari*
DISTRIBUTEUR : *Ubi Soft*
(1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : *Avril*

J'en ai vu, j'en ai vu, mais des pompages comme ça, j'en ai jamais vu. D'ordinaire, les éditeurs ne se foulent pas ; quand une recette marche, ils nous la resservent à toutes les sauces. Combien de Doom, combien de Civilization ?... Mais là, prenez un Lemming, mettez-le dans le même lit qu'un Settler. Allumez des bougies, choisissez une musique douce – un slow de Scorpion par exemple – bref créez une ambiance propice. De cette union contre nature naîtra un jour un Baldies. Comme les Lemmings, les Baldies sont stupides, dociles et avancent nonchalamment vers la mort. Comme les Settlers, les Baldies prennent leur pied à construire des bâtisses et à se foutre sur la gueule. Mince, on a trouvé un personnage nouveau et super-attachant, mais on n'a pas de concept de jeu.

Populus ou Power Monger, par exemple ? Ça a cartonné, les gens en redemanderont, c'est sûr... Ben voilà ! On le tient, notre jeu ! On pourrait faire pareil, avec le coup du bouclier qui désigne la zone à attaquer et puis aussi des tempêtes qu'on enverrait sur l'adversaire ! Et dire que des gens sont payés pour trouver ce genre d'idée. Enfin bon, tout ça ne signifie pas que Baldies sera un mauvais jeu, bien au contraire, je me suis à vrai dire pas mal amusé sur la démo. Il y a même une idée originale (mais ça se trouve, ils l'ont pompée dans un jeu que je ne connais pas) : les scientifiques Baldies inventent des armes toujours plus cruelles, telles que des mines électriques, des appareils à faire gonfler les ennemis jusqu'à ce qu'ils explosent, des hélicos, des canons, des trappes qui catapultent les ennemis dans les airs, etc. Baldies a beau être un multi-pompage sans vergogne, il n'en demeure pas moins attachant, et j'avoue avoir assez hâte d'en tester la version définitive, d'autant plus qu'il sera possible d'y jouer en réseau.











PC CD-ROM

IANSOLO





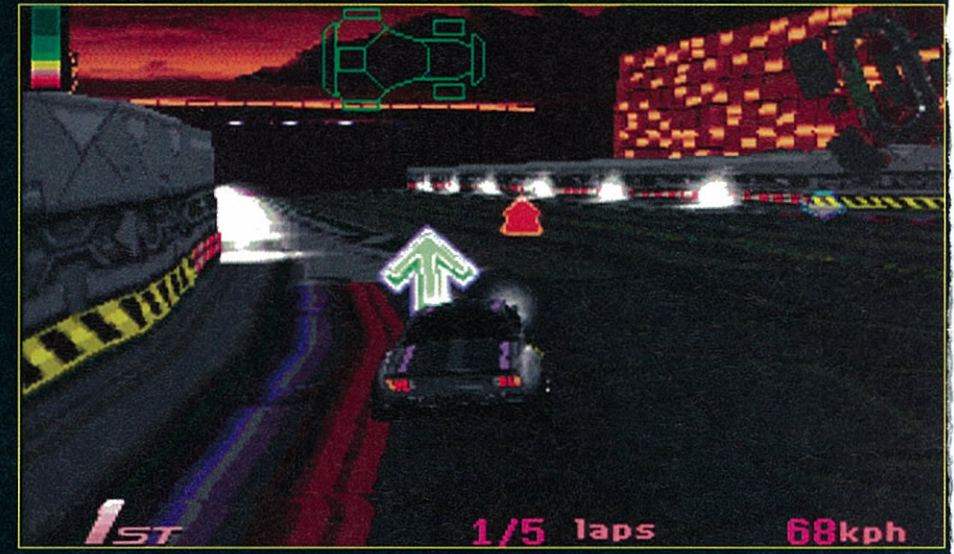
Track Attack



EDITEUR : Microprose
DISTRIBUTEUR : Ubi Soft
(1) 48 18 50 00
SORTIE PRÉVUE : Avril

Les amateurs de courses de voitures sont gâtés en ce moment. Entre les simulations de F1, les Super Techno Speed futuristes, les rallyes et autres courses de diligences, les fous du volant ne sauront bientôt plus sur quel champignon appuyer. Avec Track Attack, Microprose aborde résolument un concept orienté Arcade. Si je voulais me lancer dans les comparatifs hasardeux, je dirais que Track Attack est un mélange entre un Micro Machines et un Destruction Derby. Mais en fait ça n'a rien à voir. À bord d'une bagnole de série customisée à fond, vous pourrez vous lancer à toute berzingue sur des circuits tortueux. Trois autres concurrents sont bien décidés à vous ravir la première place, et ne se privent pas pour vous pousser dans les orties. Les parcours s'y prêtent d'ailleurs bien avec des bosses et des fossés, ce qui donne lieu à de beaux vols planés.





Pour accroître le plaisir, des bonus sont disposés un peu partout sur la piste. Alors, tout en évitant les pièges du terrain et en coinçant Satanas contre les bords du circuit, vous vous précipiterez gloutonnement sur turbos et tremplins en évitant de prendre des ralentisseurs. Côté technique, Track Attack utilise la 3D texturée. On peut opter pour une vue subjective de l'intérieur de la voiture ou bien observer l'action de l'extérieur avec plusieurs niveaux de zoom possibles. Le graphisme est assez pixellisé, mais il semble que ce soit un choix délibéré pour privilégier la fluidité de l'animation. Le fait est que cette pré-version n'est pas dénuée de punch. Track Attack ne serait pas complet sans la possibilité de customiser et réparer son bolide entre chaque course. On dispose effectivement d'une certaine somme d'argent qu'il faudra employer à bon escient pour faire "ses courses". Ce genre d'option sera d'autant plus intéressant, s'il est possible à plusieurs joueurs humains de s'affronter sur Track Attack. Or, nous ne savons pas encore si ce jeu proposera un mode "réseau". Il faudra donc attendre le test final pour en avoir le cœur net.



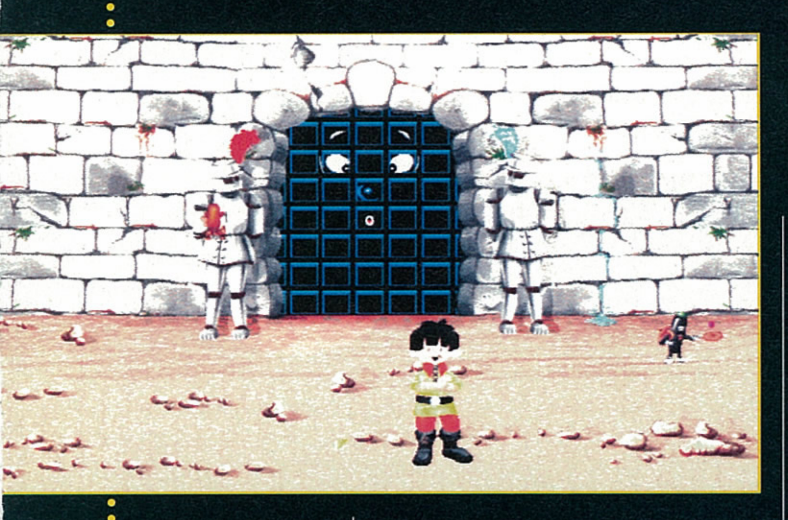




PC CD-ROM

MONSIEUR POMME DE TERRE

Hariboy's Quest



EDITEUR :
Condor Software
DISTRIBUTEUR :
Condor Software
TÉLÉPHONE :
(16) 91 85 39 32
SORTIE PRÉVUE :
Mars 1996

Vous vous souvenez probablement de Virtual Valérie, un CD-Rom particulièrement cochon avec des tas de filles toutes nues qui faisaient des choses ? Eh bien, il semblerait – mais tout ceci reste bien sûr à mettre au conditionnel – qu'Hariboy's Quest soit un produit radicalement différent. Il s'agirait d'une aventure destinée aux tous petits, destinée à les catapulter dans le monde merveilleux des bonbons Haribo.

Hariboy, le plus gentil de tous les petits garçons en short de la terre, y sera investi d'une mission vitale pour la planète terre : empêcher d'affreux pirates de mettre la main sur le secret de fabrication des bonbons Haribo pour en fabriquer des faux, genre Harchibox dégueulasses comme on en trouve chez Leader Price.





Une interface ultra-simpliste, un scénario très linéaire, un graphisme taillé dans la guimauve et hanté de petites réglisses sautillantes et de crocodiles en gélatine, Hariboy's Quest devrait séduire les plus petits de vos petits frères, à condition qu'ils soient vraiment très petits, ou bien très grands, mais alors très niais.

Bien qu'il ne s'agisse que d'une preview, j'aurai d'ores et déjà une réticence au sujet d'Hariboy's Quest : l'interface, peu pratique et laborieuse, semble mal adaptée aux enfants. Mais ne vendons pas la peau du nounours en chocolat avant de l'avoir mangé.



PC CD-ROM

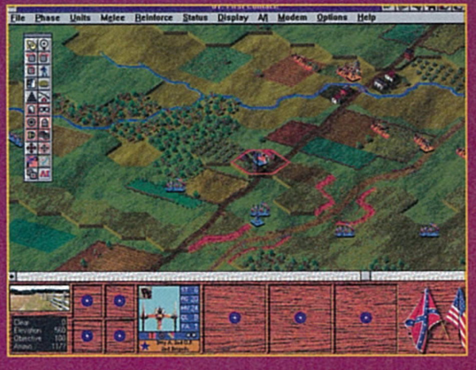
SEB

Battleground : Gettysburg



Vous vous souvenez de Battleground: Ardennes ? Eh bien, Battleground: Gettysburg reprend la même interface, le même principe de jeu, et nous balance cette fois dans la bataille cruciale de la guerre civile américaine, à Gettysburg donc, début juillet 63.
Et les p'tits gars de Talon Soft, les développeurs, auraient eu tort de se gêner, ils ont bien raison de réutiliser l'interface développée pour leur premier wargame, puisqu'elle est tout bonnement excellente. Le système d'hexagones classique bien connu des wargamers est là, mais les graphismes sont en très légère perspective cavalière.

Le graphisme est d'ailleurs superbe, quel que soit le niveau de zoom adopté pour admirer vos troupes. L'interface est simple, efficace, avec un système de menus déroulants et d'icônes très clair.
Quant à l'intérêt du jeu, même s'il est plus fort pour les Ricains vu qu'on touche là au cœur du développement de leur pays, il reste excellent pour nous autres sales Français, puisque la bataille de Gettysburg regorge de pièges tactiques déments. Pas étonnant que cette bataille ait déjà été déclinée maintes et maintes fois dans des wargames classiques.

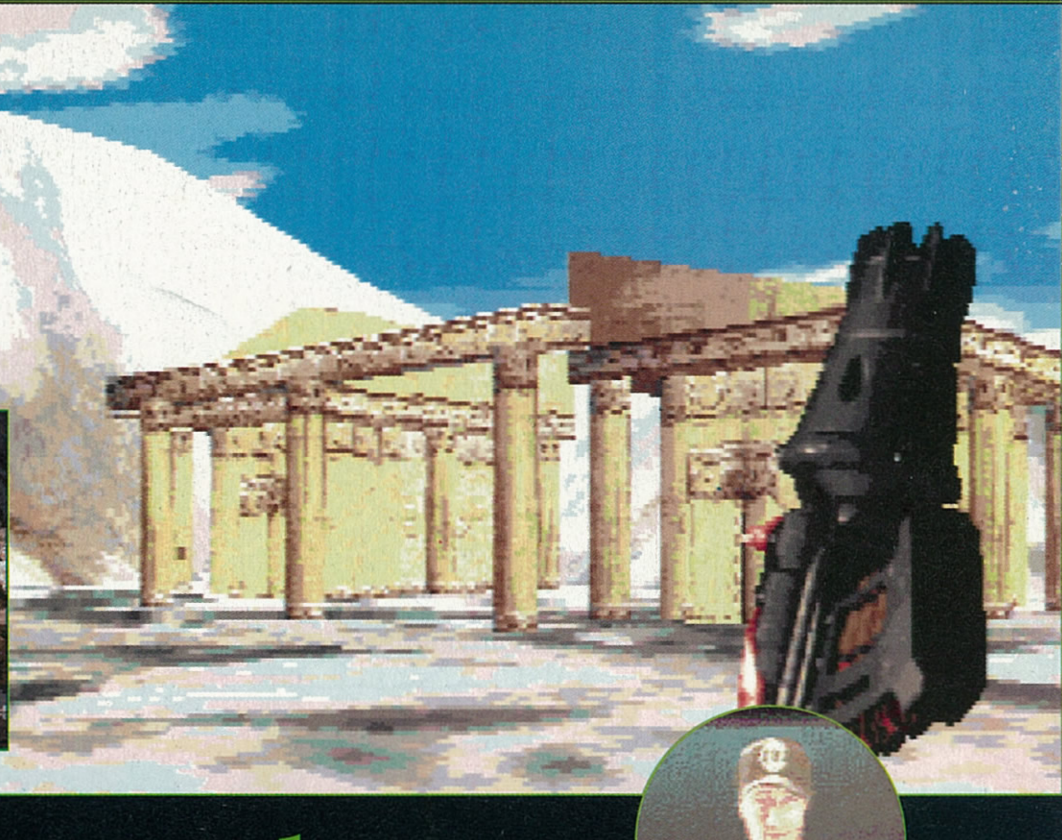


EDITEUR : *Empire*
STANDARD :
PC CD-ROM
SORTIE PRÉVUE :
Mars 96

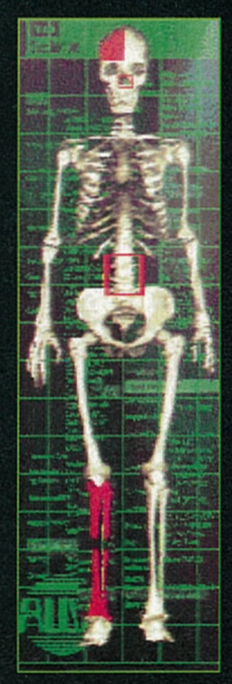
PC CD-ROM

COOL!





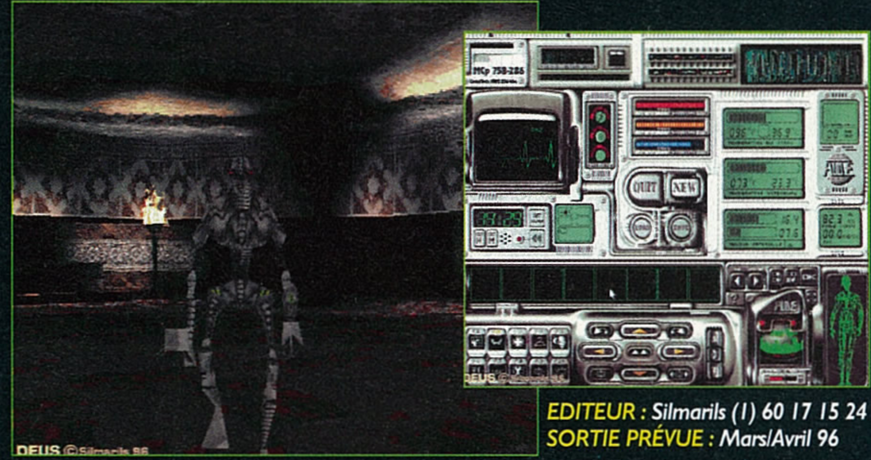
Deus ex machina



Silmarils n'est pas ce que l'on pourrait appeler un éditeur prolifique, mais chacun de ses produits possède cependant un charme particulier. Ces Français ont ainsi l'avantage d'avoir une identité dans ce marché de plus en plus enclin à l'uniformité. Robinson Requiem, leur jeu précédent, était axé autour du thème de la survie avec, pour leitmotiv, la simulation. Deus Ex Machina, quant à lui, sera plus orienté aventure/action. Vous serez ainsi dans la peau d'un chasseur de prime chargé d'éliminer un groupe de terroristes ayant pris en otage une colonie scientifique, le tout en 2165. Mais, plus que cette "ouverture" de genre, c'est d'abord par l'aspect technique que Deus s'illustre de prime abord. La 3D Voxel a ainsi laissé place à la 3D mappée. La quarantaine d'ennemis que vous rencontrerez dans le soft est ainsi tout en 3D. Silmarils a effectué un gros travail au niveau du moteur, labeur qui semble pour le moins réussi puisque l'on peut noter de nombreux effets. En plus de la gestion des sources de lumière multiples, on retrouvera des effets de transparence, etc.

Vous pourrez non seulement grimper, sauter, sautiller, gambader dans les bois, jouer à colchique dans les prés, mais aussi nager, aller sous l'eau, faire des bulles dans l'eau, regarder en haut en bas, sur les côtés (les deux), etc. Bref, la chose s'annonce assez complète ! Ceci est d'autant plus vrai que l'on trouvera de nombreux détails tels la gestion de la nuit, du jour, la météo, etc. Pour ce qui est de l'aspect baston, là aussi il sera possible d'utiliser toute une panoplie de coups avec diverses armes. Silmarils n'a pas non plus renié la paternité de Robinson Requiem : on pourra, grâce à plusieurs modes de jeu, activer ou non l'aspect simulation de son perso. Là aussi des nouveautés avec notamment l'ajout de nouvelles maladies et également une trousse de pharmacie plus complète et quelques détails amusants : vous pourrez ainsi sombrer dans la folie et vous mettre à courir pris de panique. Deus Ex Machina s'annonce donc assez complet côté game-play. Reste à voir la jouabilité, côté du soft dont nous n'avons malheureusement pas pu nous rendre compte puisque Silmarils effectue en ce moment des réglages. De ceux-ci dépendra aussi la durée de vie, mais gageons qu'elle devrait être conséquente si l'on en juge par la variété des décors et des situations présentées. Enfin, côté technique, le graphisme s'annonce d'assez bonne qualité et il sera possible d'alterner entre VGA et S-VGA. Sachez également que la config mini devrait tourner autour d'un 486DX2/66 avec 8 Megs ; mais pour un confort maximum, il est conseillé d'utiliser un Pentium. Deus s'annonce en tout cas alléchant ; reste à voir ce que cela donnera lors du test (peut-être le mois prochain, le jeu étant prévu pour mars/avril).





EDITEUR : Silmarils (1) 60 17 15 24
SORTIE PRÉVUE : Mars/Avril 96

PC

SEB

Putty Squad

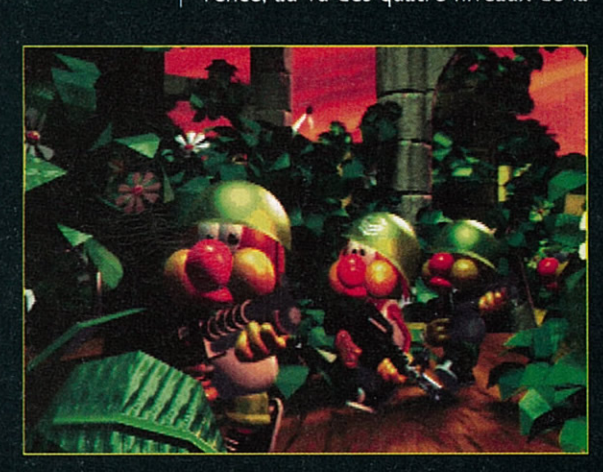


EDITEUR : System 3
DISTRIBUTEUR : Acclaim
33 (1) 49 53 00 04
SORTIE PRÉVUE : Avril 96

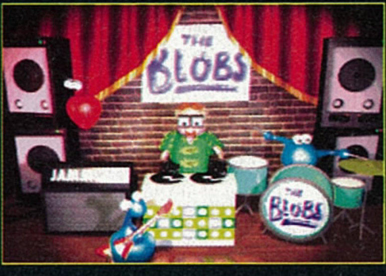
Le Blob bleu est de retour, vous l'aviez fait bondir dans Silly Putty, déjà. Il va rebondir, encore. Mais cette fois il va faire le tour de la planète. Une sale planète, même, tout envahie qu'elle est par de méchants militaires. Alors en bon Blob, vous allez leur en mettre plein la tronche, tiens. En leur sautant dessus, bling, en vous étirant, puisque vous êtes un Blob, pour les frapper en pleine poire et les faire disparaître.

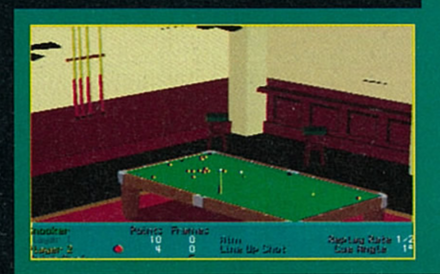
Chaque niveau se déroule dans un monde différent, bien sûr, et est bourré de pièges et de plates-formes casse-gueule, forcément. Putty Squad est, somme toute, un jeu de plates-formes ultra classique. Bien réalisé, en apparence, au vu des quatre niveaux de la préversion qui nous est tombée sur le coin de la tronche ; bien fait donc, mais sans rien de vraiment extraordinaire. Évidemment, la présentation est chouette, avec des anims 3D et compagnie, plus d'autres séquences dans le genre pour séparer certains niveaux. Mais ça nous fait pas un jeu, tout ça. On en a vu des tas, des jeux de plates-formes, des tas. Surtout comme celui-là. Faut des idées de génie pour renouveler le genre, c'est ça qui nous manque. Tiens, c'est ça ouais !

System 3 aurait pu faire plus d'efforts, je doute que ce léger coup de peinture suffise à rafraîchir un vieux jeu qu'on connaît trop bien. On verra, tiens, allez ! On va attendre la version finale avant d'être très méchant, très négatif, et très chiant. C'est ça que j'dis. C'est plus ça que j'dis.





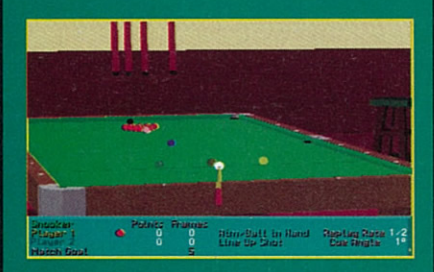




PC CD-ROM

FISHBONE

Virtual Snooker



Virtual Snooker n'est pas une simulation d'épluchage de patates mais bel et bien un jeu de Snooker, ce billard américain aux règles particulières. En gros, vous devrez rentrer une boule rouge avant de pouvoir rentrer une boule numérotée, tout en annonçant votre intention afin d'éviter la participation de la chance. Le terme "Virtual" désigne le fait que vous n'aurez pas une vraie table de billard en achetant le jeu, mais simplement une cyber table interactive en 3D. Vous aurez donc ainsi tout le loisir d'admirer les boules sous tous les angles possibles et imaginables, puisqu'un simple déplacement de la souris suffira à faire bouger toute la salle. De nombreuses options seront disponibles afin de coller un maximum à la réalité, comme l'affichage des trajectoires présumées, les effets, l'inclinaison de la queue, etc.

Pour agrémenter le tout, vous aurez droit à des séquences vidéo vous montrant de véritables champions en action, afin que vous puissiez comprendre comment réaliser certains coups vraiment spectaculaires. Un mode "apprentissage" a même été intégré, histoire que vous compreniez bien qu'au début vous n'êtes qu'une grosse tache. Pour finir, sachez que vous pourrez jouer dans différentes résolutions, la plus élevée étant la mythique 1024*768 pour peu que votre matos daigne la supporter...

TITRE : Virtual Snooker
EDITEUR : Interplay
DISTRIBUTEUR : CCI
(1) 40 94 10 20
SORTIE PRÉVUE : Avril

PC CD-ROM

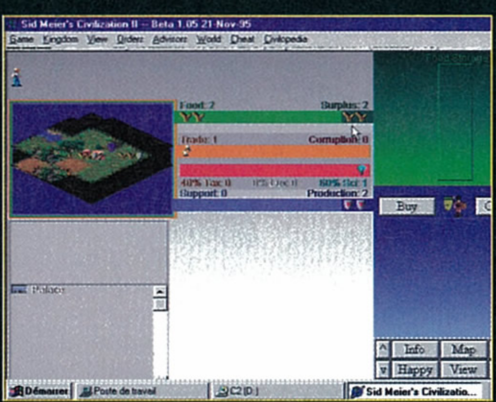
IANSOLO

Civilization 2



EDITEUR : *Microprose*
DISTRIBUTEUR : *UBI SOFT*
TÉLÉPHONE : *33 (1) 48 18 50 00*
SORTIE PRÉVUE *:Avril*

Civilization2 est le soft le plus attendu par l'Association dentaire française. Non mais c'est vrai ! Vous pouvez pas savoir le nombre de dentistes qui nous appellent tous les jours pour savoir quand Sid Meier daignera sortir une suite à ce monument de la micro-ludique. Tenez, pas plus tard qu'il y a cinq minutes, Monsieur Pomme de Terre décrochait le téléphone et c'était encore un dentiste qui appelait. Il avait l'air vachement énervé, le mec. Il criait, il vociférait, il voulait même parler à Sid. Il a fallu qu'on le menace d'un coup de tubercule pour qu'il se calme un peu. Et c'est toujours le même refrain : "T'vois Civ, c'est un super jeu, mais y a ça qui va pas et puis là y a un bug et quand tu fais ça c'est pas bien, etc." Franchement, il était temps que Microprose se retrousse les manches. Ici à Joystick, on a dressé une liste de tous les trucs qui nous semblaient pouvoir être améliorés dans Civ. Je peux vous dire que lors du test final, on laissera rien passer ! En attendant, voici un aperçu des nouveautés. Les cartes de Civilization 2 sont en perspective isométrique et on peut zoomer dans les deux sens un peu comme dans le futur Conquest of the New World.



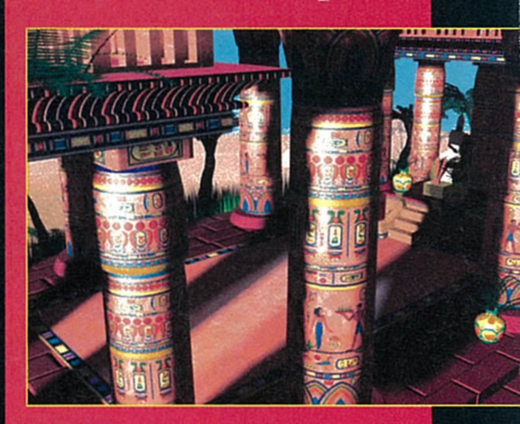
Au démarrage d'une partie, les options sont beaucoup plus nombreuses : on peut doser l'agressivité des barbares (bandes, tribus, hordes), il y a de nouvelles civilisations (celtes, vikings, carthaginois...), quatre styles de palais différents, des caractéristiques étendues (monde "plat", pas de vaisseaux spatiaux...). L'écran de gestion des villes a été relooké, même si on retrouve les fonctionnalités habituelles ; en ce qui concerne les taxes, la marge de manœuvre semble beaucoup plus étroite (on ne peut pas démarrer en mettant la science à fond comme dans le passé). Dorénavant, les fondamentalistes n'auront pas à supporter les dix premières unités d'une ville et seront les seuls à pouvoir construire des fanatiques. La gestion des greniers et des aqueducs a sensiblement changé. Vous voyez, il semblerait que Civilization 2 soit davantage une évolution qu'une remise en cause complète du programme. En attendant le test, passez plutôt chez votre dentiste. À la sortie de Civ2, il n'aura peut-être plus le temps de s'occuper de vos petites quenottes.



PC CD-ROM

SEB

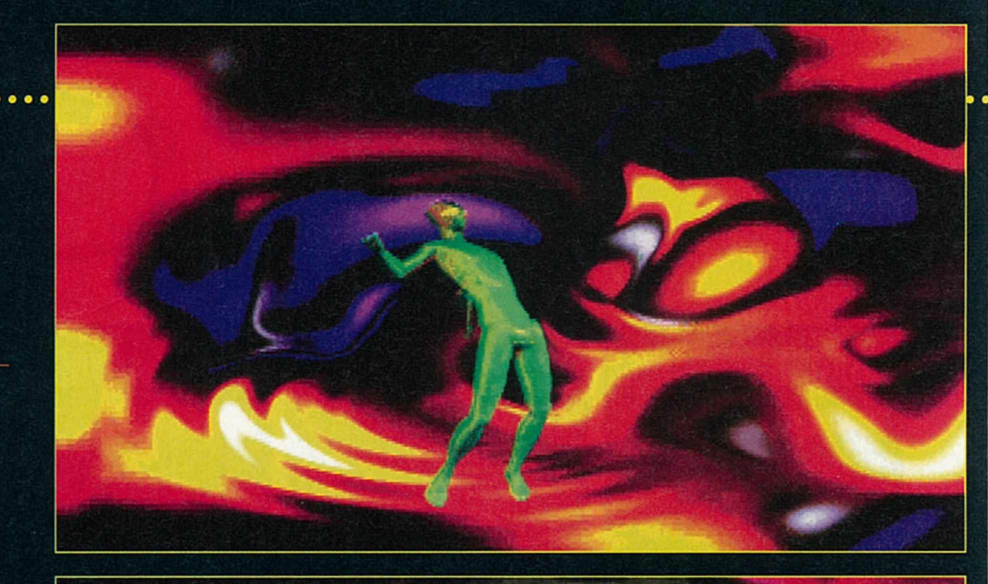
The Rise and Rule of Ancient Empires



Et hop, Sierra nous sort un soft pour les fans de Civilization. Même catégorie, même genre que son illustre prédécesseur, mais bénéficiant de techniques graphiques sacrément plus épatantes. Comme dans Civilization, vous devrez développer une peuplade ancienne, Visigoths, Mésopotamiens, Grecs, Égyptiens, Indiens ou Chinois, les faire briller militairement mais aussi culturellement, et bien sûr, pour la joie et le bonheur, foutre sur la tronche de vos voisins. Ça s'écrase, un voisin ? On l'aime pas, il est pas comme nous, hein. Vous verrez vos cités, vos temples s'embellir, s'ériger, le tout avec un superbe graphisme 3D, mince.

Tiens, c'est tellement beau et fin qu'il faut une carte S-VGA, c'est dire. Là, Ancient Empires frappe un bon coup, Civilization était bien drôle, mais pas très joli, on peut pas dire. Autre différence dont les développeurs de Sierra sont très fiers : une partie dure entre deux et quatre heures, pas une éternité. On verra bien si elles restent passionnantes à chaque fois. Ça sort bientôt, c'est pour un joueur, deux joueurs par modem ou jusqu'à quatre joueurs en réseau.

EDITEUR : *Sierra*
DISTRIBUTEUR : *Coktel Sierra*
SORTIE PRÉVUE : *Avril 96*



PC CD-ROM

SEB

Ripper



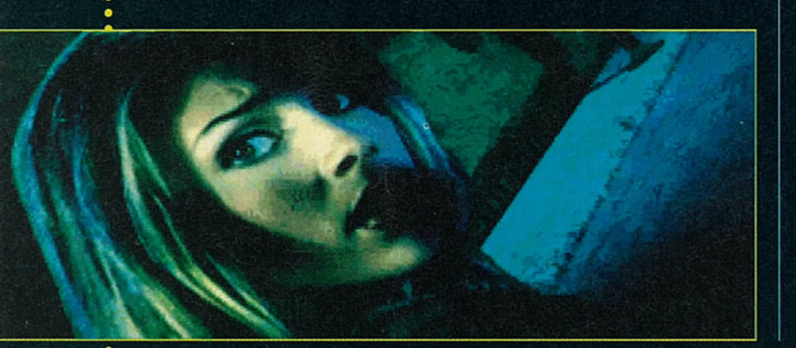


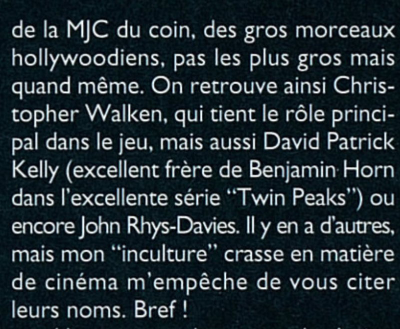
EDITEUR : *Gametek/Take 2*
DISTRIBUTEUR : *Gametek*
TELEPHONE : *16 (1) 72 02 59 24*
SORTIE PRÉVUE : *Mars 96*

On nous refait le coup de Jack l'éventreur (ripper en anglais). C'est pas Jack lui-même, cette fois, mais le meurtrier en question est au moins aussi cinglé, voire encore plus dingue et diabolique que son illustre prédécesseur. Il en fait des massacres, le salaud, pis des beaux, j'vous l'dis. Les flics qui débarquent sur les lieux du crime ont du mal à garder leurs petits déjeuners : murs recouverts de sang, tripes des victimes collées un peu partout, et des messages écrits à même le sol avec le bon vieux krovi comme encre. Pas beau. De quoi filer la haine à l'enquêteur de police que vous êtes. Il faut l'arrêter, le plus vite possible, avant que d'autres innocentes victimes ne succombent.

Ripper joue à fond la carte multimédia, ou plutôt celle du film interactif. De nombreux acteurs sont au générique du jeu, et pas les membres de la troupe de la MJC du coin, des gros morceaux hollywoodiens, pas les plus gros mais quand même. On retrouve ainsi Christopher Walken, qui tient le rôle principal dans le jeu, mais aussi David Patrick Kelly (excellent frère de Benjamin Horn dans l'excellente série "Twin Peaks") ou encore John Rhys-Davies. Il y en a d'autres, mais mon "inculture" crasse en matière de cinéma m'empêche de vous citer leurs noms. Bref !

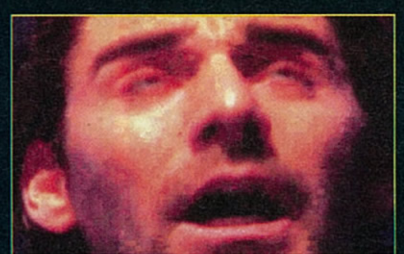
Alors tout ce beau monde s'agite, gigote en tous sens pour vous faire croire que vous n'êtes pas devant un jeu vidéo mais au centre d'un film, un vrai. C'est d'ailleurs assez réussi. Le jeu d'acteur n'est, pour une fois, pas trop ridicule, et l'acquisition vidéo est de qualité, avec de chouettes changements de plans et pas mal d'action. Les dialogues eux aussi sont de qualité, quoiqu'en anglais pour l'instant.
Le CD que nous avons reçu était totalement in-interactif, une simple démo. Impossible donc d'en dire plus sur le déroulement du jeu lui-même. Nous avons tenu à vous montrer ces quelques images tout de même, et de toutes façons le test devrait débarquer le mois prochain dans les pages de Joystick.









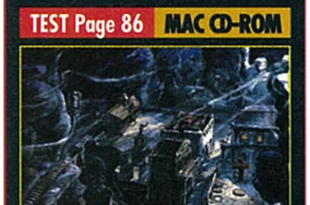




Voici un récapitulatif de tous les jeux

ALONE IN THE DARK III

TEST Page 86 | MAC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : INFOGRAMES
CONFIG.: 68040 OU POWERMAC, SYSTEME 7.0 OU PLUS, ECRAN 12" EN 256 COULEURS, CD 2X, 4 MO DE RAM. OPTIMISÉ POWERMAC. JEU ET NOTICE VF.

TECHNIQUE 60 | INTERET 70

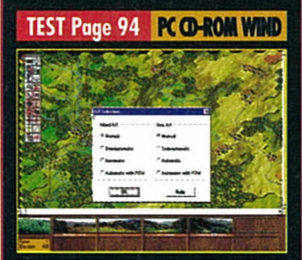
CONCLUSION
La manipulation du personnage et quelques défauts d'affichage rendent ce jeu quelque peu stressant, mais Alone III dispose d'un bon scénario et d'une durée de vie correcte.

UP
- Durée de vie
- Scénario intéressant

DOWN
- Quelques bugs d'affichage
- Une certaine lenteur dans les déplacements des personnages

ARDENNES

TEST Page 94 | PC CD-ROM WIND



WARGAME

EDITEUR : EMPIRE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TÉLÉPHONE : (1) 48 18 50 00
TEXTES ET VOIX EN VF, 1 À 2 JOUEURS, 486 DX66 (ET BEAUCOUP DE PATIENCE)

TECHNIQUE 85 | INTERET 90

CONCLUSION
Un CD qui s'adresse aux puristes qui en ont marre de se battre contre des griffons ridicules ou des chars de l'espace aux missiles plasma.

UP
- Une I.A. parfaite

DOWN
- Totalement incompréhensible pour les débutants
- Deux échelles de zoom seulement, c'est dommage.

BERMUDA SYNDROME

TEST Page 72 | PC CD-ROM



PLATES-FORMES

EDITEUR : CENTURY INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : BMG INTERACTIVE ENTERTAINMENT
CONFIG MINI : 486SX, 4 MO, CD 2X, WINDOWS 3.1 (COMPATIBLE WINDOWS 95). SORTIE : AVRIL

TECHNIQUE 85 | INTERET 80

CONCLUSION
Bermuda Syndrome, malgré quelques énigmes un peu retorses est un excellent divertissement. Nul doute que ceux qui ont accroché aux softs à la Flashback s'y plongeront avec délectation.

UP
- Finition graphique
- Jouabilité

DOWN
- Côté répétitif
- Quelques défauts de jeunesse

CONGO

TEST Page 82 | PC SS WINDOWS



AVENTURE

EDITEUR : TIME WARNER
DISTRIBUTEUR : TIME WARNER
TEXTES ET VOIX EN VF, 1 JOUEUR, CONFIG MINIMUM 486DX2 ET CD DOUBLE VITESSE.

TECHNIQUE 75 | INTERET 75

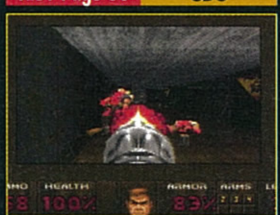
CONCLUSION
Heureuse surprise, malgré un début catastrophique, cette aventure tient la route.

UP
- Le feeling "suspense" marche
- Les animations de transition sont magnifiques

DOWN
- Le début est nul
- Les traversées en canoë
- Le film est nul

DOOM

TEST Page 66 | 3DO



CARNAGE

EDITEUR : ID SOFTWARE
DÉVELOPPÉ PAR : ART DATA.
NOMBRE DE JOUEUR : 1

TECHNIQUE 80 | INTERET 85

CONCLUSION
La version 3DO de ce jeu-culte qu'est Doom reste très agréable à jouer, et ses défauts sont rapidement oubliés tant on est pris dans l'ambiance.

UP
- C'est Doom

DOWN
- Les ralentissements et accès disques
- Ce n'est pas en plein écran
- Il n'y a que 24 niveaux.

DUST

TEST Page 108 | PC CD-ROM



FILM INTERACTIF

EDITEUR: CYBERFLIX
DISTRIBUTEUR: BMG
TÉLÉPHONE: (1) 46 43 67 85
TEXTES , 1 JOUEUR, 486 33 CD-ROM

TECHNIQUE 60 | INTERET 60

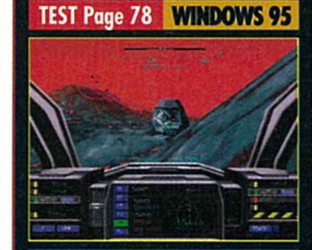
CONCLUSION
Totalement inintéressant pour le joueur confirmé, Dust possède un charme tout à fait adapté à son rôle d'apprentissage du jeu.

UP
- Ambiance
- Charme

DOWN
- Difficulté

EARTH SIEGE 2

TEST Page 78 | WINDOWS 95



SIMULATION

EDITEUR : SIERRA
DISTRIBUTEUR : COKTEL SIERRA
TÉLÉPHONE : (1) 46 01 46 00
TEXTES EN FRAN. ET VOIX EN ANG., 1 JOUEUR, CONFIG. MINI: 486 DX/66, WIND95, 8 MO DE RAM, LECTEUR CD2X, CARTE S-VGA LOCAL BUS.

TECHNIQUE 90 | INTERET 80

CONCLUSION
Earth Siege 2 est très beau, et la variété des phases de jeu en fait un bon soft. Les spécialistes le trouveront quand même moins intéressant que Mechwarrior2.

UP
- Une 3D somptueuse
- On peut fabriquer ses Hercs
- Plus de 45 missions

DOWN
- Peu de décors
- Pas de jeu réseau
- Mechwarrior2 est indétrônable

FLIGHT SIM FLIGHT SHOP

TEST Page 112 | PC CD WINDOWS



SIMULATION

EDITEUR: APOLLO BAO
DISTRIBUTEUR: INNELEC
TÉLÉPHONE: (1) 48 10 55 55
TEXTES ET VOIX ANGLAISES, 1 JOUEURS, 486 DX2 WINDOWS, COMPATIBLE WINDOWS 95.

TECHNIQUE 65 | INTERET 85

CONCLUSION
FSFS est loin d'être parfait et pourtant indispensable.

UP
- Avions
- Aventures

DOWN
- Ergonomie

MANIC KART

TEST Page 70 | PC CD-ROM



SIMULATION

EDITEUR: MANIC MEDIA
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
TÉLÉPHONE: (16) 53 68 10 10
TEXTES ET VOIX VO, 2 JOUEURS, 486 DX2 CD

TECHNIQUE 79 | INTERET 75

CONCLUSION
Manic Kart est un jeu qui sent le déjà vu et qui n'apporte en fait que peu de choses malgré une bonne réalisation générale et quelques idées sympa.

UP
- Le mode S-VGA
- La corruption des commissaires

DOWN
- L'originalité est partie en vacances au Brésil
- Pas de mode "Link"

MARATHON 2

TEST Page 102 | MAC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : BUNGIE
CONFIG. MINI.: 68040, 4 MO DE RAM, 20 MO DE DISQUE, CD 2X, MONITEUR 13" EN 256 COULEURS. CONFIG. RECOM.: POWERPC, 8 MO DE RAM, 52 MO DE DISQUE, CD 2X, MONITEUR 13" EN MILLIERS OU MILLIONS DE COULEURS. OPTIMISÉ POWERMAC.

TECHNIQUE 90 | INTERET 85

CONCLUSION
Marathon 2 est sans conteste une réussite. Dans cette catégorie, probablement un des meilleurs jeux disponibles sur Mac. À quand Marathon 3 : Durandal 2 ?

UP
- L'ambiance sonore
- Le graphisme
- La présence d'un scénario

DOWN
- Pas de grosse innovation dans les armes



testés ce mois-ci dans Joystick. A vous de choisir.

MICROSOFT GOLF V2.0

TEST Page 110 | WINDOWS 95



GOLF

EDITEUR : MICROSOFT
TEL : (1) 69 86 46 46
DISTRIBUTEUR : MICROSOFT
NBRE DE JOUEURS : 1
CONFIG MINI : 386DX, WINDOWS 3.1 OU 95, 8 MO

TECHNIQUE 50 | INTERET 50

CONCLUSION
Un soft qui ne laissera pas un souvenir impérissable. D'ailleurs, moi je l'ai déjà oublié. De quoi je parlais ? Ah oui, hormis le fait d'être un inconditionnel de golf et un collectionneur, il faut vraiment se tromper pour l'acheter.

UP
- Possibilité de jouer en réseau
- Quelques options

DOWN
- Graphismes trop dépouillés
- Pas ergonomique

NHL POWERPLAY 96

TEST Page 77 | PC CD-ROM

SPORT

EDITEUR : VIRGIN
DISTRIBUTEUR : VIRGIN
TELEPHONE : (1) 53.68.10.00
1 À 4 JOUEURS, 486 DX2

TECHNIQUE 75 | INTERET 70

CONCLUSION
Ne confondez pas ce soft avec celui d'Electronic Arts ! Un jeu à réserver aux collectionneurs de jeux de hockey.

UP
- Une bonne lisibilité
- La fluidité du scrolling
- Jusqu'à quatre joueurs en simultané

DOWN
- Quasiment injouable sans joypad quatre boutons
- N'apporte rien de neuf, et en moins bien.

SILENT THUNDER

TEST P. 60 | PC CD-ROM

SIMULATION/ACTION

EDITEUR: SIERRA DYNAMIX
DISTRIBUTEUR: COKTEL SIERRA
TELEPHONE: (1) 46 01 46 00
TEXTES ET VOIX, 1 JOUEUR, DX 400 CD-ROM WINDOWS 95

TECHNIQUE 92 | INTERET 90

CONCLUSION
Pour le joueur recherchant avant tout le plaisir immédiat, il apparaît que Sierra/Dynamix est arrivé à maintenir un juste équilibre entre réalisme et jouabilité, le tout agrémenté d'un affichage de qualité.

UP
- Graphisme
- Sons
- Prise en main
- Plaisir immédiat

DOWN
- Véhicules "plats"
- Modèle de vol surréaliste
- Missions difficiles

STAR TREK TNG

TEST Page 106 | MAC CD-ROM



AVENTURE

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
CONFIG. : 68040 OU POWERMAC, SYSTEME 7.0 OU PLUS, ECRAN 12" EN 256 COULEURS, CD 2X, 12 MO DE RAM, 4 MO DE DISQUE.

TECHNIQUE 75 | INTERET 85

CONCLUSION
Doté d'un bon scénario et d'une réalisation correcte, ce jeu est très agréable, même si on regrette quand même l'ancien équipage. On est maître à bord de l'Enterprise, et c'est ma foi très plaisant. Vivement la prochaine mission !

UP
- Scénario intéressant.
- La visite de l'Enterprise depuis l'holodeck.

DOWN
- Gourmand en mémoire.
- Vidéos intermédiaires en 320 x 200.

SYSTEM SHOCK

TEST Page 68 | MAC CD-ROM



ACTION 3D

EDITEU: ORIGIN
CONFIG.: POWERMAC (CARTE CACHE NIVEAU 2 CONSEILLÉE), 8 MO, CD 2X, 256 COULEURS, 22 MO DE DISQUE.

TECHNIQUE 75 | INTERET 85

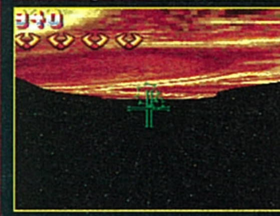
CONCLUSION
System Shock est à réserver aux possesseurs d'une machine puissante. La présence d'un bon scénario place ce jeu original parmi les bonnes surprises de ce début d'année.

UP
- On choisit son type de jeu : Arcade, Aventure/Rôles.
- Graphisme très détaillé.

DOWN
- Configuration très puissante nécessaire.
- Jeu en anglais (les messages audios ne sont pas toujours compréhensibles).

TEMPEST 2000

TEST Page 88 | PC CD-ROM



ARCADE

EDITEUR : ATARI INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48.18.50.00
NOMBRE DE JOUEURS 1 OU 2,
CONFIG MINI : 386DX40, 2 MO RAM

TECHNIQUE 70 | INTERET 88

CONCLUSION
Excellent et carrément le même que sous Jaguar. Que les fans d'arcade peu frileux au niveau du porte-feuille n'hésitent pas. Quant aux autres, ils trouveront que ce soft sent le réchauffé et pour le même prix ils préféreront s'extasier sur des nouveautés mieux desservies techniquement.

UP
- Les anims
- Jeu prenant
- Musique techno

DOWN
- Déjà vu
- Déjà fait
- Pas de "Aaah"

TOP GUN

TEST Page 96 | PC CD-ROM



SIMULATION DE VOL

EDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
DISTRIBUTEUR : UBI SOFT
TELEPHONE : (1) 48 18 50 00
DE 1 A 60 JOUEURS (RESEAU), 8 MO DE RAM, 486 DX2 66.

TECHNIQUE 80 | INTERET 90

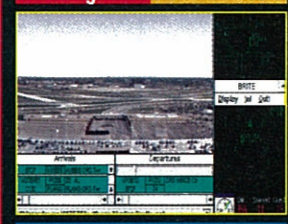
CONCLUSION
Un scénario plaisant, une simulation réussie, un environnement riche en actions, Top Gun a largement de quoi séduire.

UP
- Le concept
- La difficulté progressive
- La qualité de la simulation
- La durée de vie

DOWN
- Le graphisme
- Les voix en anglais
- La qualité moyenne des vidéos

TOWER

TEST Page 113 | PC CD WINDOWS



SIMULATION

EDITEUR : APOLLO BAO
DISTRIBUTEUR : INNELEC
TELEPHONE : (1) 48 10 55 55
TEXTES ET VOIX ANGLAISE, 1 JOUEURS, 486 DX2 CD WINDOWS, DISPO SUR PC DISQUETTES.

TECHNIQUE 70 | INTERET 65

CONCLUSION
Un jeu intéressant et attachant, ne serait-ce que par la possibilité de se connecter à Flight Sim ; mais hélas, il est quasiment injouable en raison de l'interface.

UP
- Le graphisme
- L'ambiance
- La connection Flight Simulator

DOWN
- Les commandes clavier

WARCRAFT

TEST Page 92 | MAC CD-ROM



STRATEGIE

EDITEUR : BLIZZARD

TECHNIQUE 85 | INTERET 85

CONCLUSION
Warcraft est un très bon jeu de stratégie, mais on aurait aimé un peu plus de scénarios, car on a vite fait d'épuiser ceux qui sont fournis.

UP
- Bruitages sympathiques
- Jeu en réseau
- Interface simple et efficace
- Possibilité de créer un scénario sur mesure

DOWN
- Impossible de redimensionner la fenêtre de jeu.
- On ne peut pas déplacer plus de quatre personnages à la fois.

X-WING

TEST Page 114 | MAC CD-ROM



SIMULATION SPATIALE

EDITEUR : LUCASARTS
CONFIGURATION : 68040, 8 MO DE RAM, 5 MO DE DISQUE (60MO POUR INTALLATION MAXIMUM), CD 2X, MONITEUR 13" EN 256 COULEURS. OPTIMISÉ POWERMAC.

TECHNIQUE 90 | INTERET 90

CONCLUSION
Une réalisation impeccable, un jeu très rapide, une ambiance sonore prenante et une bonne centaine de missions font de X-Wing un hit à vous procurer d'urgence.

UP
- Graphisme, son, jouabilité, ambiance... tout est parfait. Que dire de plus ?

DOWN
- Les missions sont assez difficiles, y compris l'entraînement.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

3DO

Vente

Dép. 27 Vends 3DO + 5 CD + manette : 2200 Frs à débattre et autres. Tel au 32 51 89 59 après 19 h.

Dép. 51 Vends ou échange jeux 3DO de 125 à 250 Frs. Pinson Thierry 76 Rue Léonard de Vinci 51100 Reims.

Dép. 73 Vends nbx jeux 3DO (36), possède news et vends jeux PC. Tel au 79 60 41 61 à Cyril ou Benoit Cyril BP 9 73017 Chambery Cedex.

Dép. 78 Vends 3DO + 2 manettes + 2 CD de démos + 5 jeux. Tel à Nicolas au 39 65 26 54.

Dép. 91 Vends 3DO Goldstar + manette + Fifa + Gex : 1500 Frs. Tel à Christophe au 64 94 62 41.

Dép. 92 Vends nbx jeux 3DO de 50 à 250 Frs port compris, liste sur demande. Feger David 16 Allée de la Marche 92380 Garches ou tel au 47 95 00 36 après 20 h.

Dép. 92 Vends 3DO + 2 pads + 13 jeux + 1 CD démo version FZ1 Pal système, le tout pour 1800 Frs. Tel à Alex au 47 75 94 74.

Dép. 94 Vends 3DO + 2 manettes + 2 jeux + 3CD de démos, tbe : 1350 Frs. Tel à Cyril au 45 94 12 61 après 19 h.

Pc

Achat

Dép. 3 Achète, vends jeux CD à prix sympas, achète autres CD. Mr Verry E. 68 Avenue d'Orvilliers 03000 Moulins ou tel au 70 20 17 90.

Dép. 13 Achète le jeu Command HQ de Microprose 1992 sur MAC à bon prix. Gorce Jérôme 82 Avenue Henri Mauriat 13100 Aix en Provence ou tel 42 93 10 47.

Dép. 25 Achète, vends, échange jeux PC CD, disks, cartouches à prix très intéressant. Monnet Steve 25210 Fontenelles.

Dép. 59 Achète jeux et utils et matériel (carte, Mo, lecteur disk...), envoyez liste à Meuriche Eric 145 Rue Pasteur 59287 Lewarde.

Dép. 69 Achète carte mère, CPU Pentium à bas prix, et autre matos, cherche contacts sur PC. Tel à Damien et Alexis au 78 08 12 06.

Dép. 76 Achète jeux sur PC CD. Thoa Jean-Paul 8 Rue des Violettes 76350 Oissel.

Dép. 87 Achète CD Rom PC : Commander Blood 100 Frs, Command and Conquer 180 Frs, EF2000 : 180 Frs, Caesar 2 : 180 Frs, Alien 150 Frs, Warcraft 2 : 180 Frs, Ascendancy 150 Frs. Tel au 55 32 24 13 de 15 à 20 h.

Dép. 98 Achète original Astro Domus disks 5" ou 3". Martin Arsène BP 3519 98846 Nouméa Cedex ou fax 687 25 32 35 Nouvelle Calédonie (frais de port à ma charge).

Contact

Dép. 16 Echange CD Rom Magic Carpet II, flight Unlimited, Megarace... Tel au 45 85 74 20 après 20 h.

Dép. 26 PC/streamer échange softs en tout genre sur bande QIC80, Wide et Travan. Bruno Loubet Résidence les Clos Rue H. Roux 26100 Romans.

Dép. 32 Cherche contacts sur PC Pentium, achète PC. Xavier Vincent 1 Rue Daumesnil 32000 Auch ou tel au 62 05 69 28.

Dép. 42 Echange ou vends jeux PC CD : Phantasmagoria, 11ème heure, Screamer, Wing Commander 3... Dessemond Bertrand 10 Rue Diderot 42300 Roanne ou tel au 77 67 05 46 aux heures de repas.

Dép. 53 Recherche CD Rom à acheter compilation , envoyez liste à Genouel Evelyne 34 bis Route de Chatillon 53100 St Georges Buttavent.

Dép. 57 Cherche contacts sympas avec passionnés de PC. Christian Stéphec 9 bis Rue St Robert 57350 Stiring-Wendel ou tel au 87 88 28 91.

Dép. 59 Cherche contacts sérieux, rapides et durables sur PC pour échanger des jeux (news) et utils. Liste à Chemin Frédéric 44 Rue Corneille 59147 Gondecourt.

Dép. 62 Echange softs sur streamer QIC80, possède news, vends CD originaux à moitié prix. Tel à Eric au 21 44 19 40.

Dép. 64 Cherche contacts PC pour échanges de jeux et utils. Nicolas Hourcade 8 Rue de Boyrie Bat C1 64000 Pau.

Dép. 68 Cherche contacts sur PC CD, durables et sympas. Wiesser Fabien 30 Rue de Mortzwiller 68290 Lauw.

Dép. 76 Cherche cotnacts sur PC, Streamer, Zip 100 Mo, débutants acceptés. Pouchet Stéphane 78 Rue Guillemard 76600 Le Havre ou tel au 35 43 07 94.

Dép. 76 Recherche extension de mémoire Ram 2 Mo/4 Mo pour PS1 à prix sympa. Philippe Nigaise 22 Bis Rue Charles Gorieul 76210 Bolbec.

Dép. 77 Nous avons constitué une CDthèque : rejoignez-nous !! Infos sur disks contre 2 timbres à JDSF 152 Rue de By 77810 Thomery.

Dép. 77 Recherche contacts pour matos et CD sur tous supports, DAT. Tel au 60 65 40 78.

Dép. 80 Cherche contacts sur PC. Thiery Sébastien 21 Rue des Lilas 80440 Boves.

Dép. 84 Cherche contact sur CD et Streamer débutants acceptés, liste sur demande à Pigaglio Lionel Les Maurands 84410 Crillon le Brave ou tel au 90 65 90 92 le samedi.

Dép. 92 Cherche PGA 96, Lost Eden, notice Nascar Track Pack supl., F1 Grand Prix Manager. Tel au 43 33 22 05.

Dép. 92 Cherche contact pour vente de nbx jeux (Dune 2...) et cherche sur PC CD des aides sur news : Commander, Warcraft 2, Fade to Black, Simon 2, Command and Conquer. Tel à David au 46 55 00 32

Vente

Dép. 1 Vends jeux, utils et Compils pour PC sur disks, Streamer, CD à bas prix. Tel au 50 20 78 59 à Philippe.

Dép. 3 Vends ou achète utils, jeux à bas prix sur CD Rom PC, achète matos PC pas cher. Tel entre 19 et 20 h au 70 03 19 84.

Dép. 6 Vends ou échange jeux MAC, vends jeux PC : Lost Eden (sans boite) : 150 Frs, 7th Guest : 70 Frs et cherche contacts sur MAC. Tel au 93 31 57 73.

Dép. 6 Vends PC Multimedia 486 D2 80, DD 540 Mo, 8 Mo Ram, écran 14", SB 16, CD 2x, Windows 95, clavier, souris, Works S/GTE + version Dos 6.3, Win 3.11, cadeaux : 6000 Frs. Tel au 93 56 88 95.

Dép. 6 Vends PC 386 SX 33, 4 Mo Ram, DD 80 Mo, CD Rom 2x, carte son SB, écran 14", lecteur 3", logiciels : 3000 Frs. Tel au 93 75 43 15.

Dép. 7 Vends 486 Dx 33 4 Mo, DD 330 Mo, carte vidéo 1 Mo, CD 2x, carte son , écran 14", lecteur 3" : 5500 Frs. Tel après 14 h au 75 39 24 41.

Dép. 7 Vends 4 barettes Simms 1 Mo : 400 Frs + CD Encarta'95 : 400 Frs + Flashback 100 Frs, Doom 50 Frs, Lemmings 50 Frs, et logiciel de bourse : 450 Frs. Alain Koller Chemin de Chaussée 07430 Vernosc.

Dép. 13 Vends PC 386 SX 33, 2 Mo Ram, 140 Mo DD, SVGA 14", carte graphique Trident, imprimante NP60, modem, souris, CD Rom 2x, SB 16 bits, logiciels, HP... Tel au 42 96 37 65.

Dép. 13 Vends jeux PC et CD, vends revues anciennes. Broucke Jimmy 5 Avenue Jean Moulin 13580 La Fare.

Dép. 14 Vends PC 486 Dx2 66, 420 Mo HD, 8 Mo Ram, CD Rom 6x, SB 16 value, carte SVGA 1 Mo, écran 14", nbx jeux, tbe : 6500 Frs. Tel à Jean-François au 31 63 02 88 le jeudi et le week-end.

Dép. 20 Vends CM 486 256 Ko cachés avec Dx4 100 PCI, le tout à 1000 Frs. Tel à David au 95 57 39 44 après 17 h 15.

Dép. 21 Vends unité centrale 80286 pour pièce ou débutant 400 Frs, carte fax/modem 850 Frs, carte Acme 600 Frs, joystick 100 Frs. Tel au 80 52 87 92 sauf entre 18 et 19 h.

Dép. 28 Vends CPU Intel 486 Sx 33 : 200 Frs, 486 Dx 66 : 600 Frs, lecteur 5" neuf : 200 Frs, carte controleur ISA : 50 Frs, écran 1083S stéréo VGA : 700 Frs. Tel à Thierry au 37 82 59 86.

Dép. 30 Vends jeux disks ou CD : LBA, KQ 7, Dragon Lore, Armored First, Discworld, Encyclopedia Axis, avec doc pour pas cher. Tel à Antoine au 67 81 17 96 ou Letang Antoine 211 Route Neuve 30120 Le Vigan.

Dép. 34 Vends jeux et utils sur PC CD news, cherche contacts sur 3DS. Tel à Vincent au 67 73 87 80.

Dép. 35 Vends nbx jeux et utils (disks et CD) à prix sympas, liste contre timbre à David Di Giorgio 9 Allée du Jardin 35830 Betton.

Dép. 35 Vends 486 Dx2 66, CD Rom 4x, SB 16, manette, 8 Mo Ram, HP 2x80 W, nbx jeux, nbx CD, nbx logiciels (3D Studio) : 7390 Frs. Tel au 99 81 43 58.

Dép. 37 Vends Ram 4, 8, 16 Mo à bas prix, CPU DX4/100 : 450 Frs, carte mère Pentium 166 : 750 Frs, CPU Pentium 120 : 1700 Frs, carte son : 300 Frs, CD Rom 4x : 650 Frs. Tel au 47 54 26 57.

Dép. 37 Vends mémoire Simm 4, 8 Mo, DD 1 Go, CM P166, CPU 120, carte maxi TV, Matrox MGA 2 Mo Ram, Stylus 2, modem 28800, CPU P133, lecteur Zip, CD x6. Tel à Nicolas au 47 53 20 23.

Dép. 38 Vends jeux CD : Screamer (200 Frs), Destruction Derby (300 Frs), LBA (150 Frs), Megarace (100 Frs). Tel au 74 56 40 72 le week-end.

Dép. 38 Vends jeux et utils sur PC CD, réponse assurée. Girard Eric 1 Place du Lys Rouge 38100 Grenoble ou tel au 76 48 90 98.

Dép. 42 Vends PC 486 DX4 100, 8 Mo Ram, écran 14", SVGA, 340 Mo HD, CD 2x, SB 16, jeux, souris, clavier, joystick : 7000 Frs. Jérémy Arsac 17 Domaine Poyeton 42650 St Jean Bonnefond.

Dép. 42 Vends Crusader No Remorse (VF intégrale) CD : 150 Frs, Magic Carpet CD 100 Frs, Fifa International Soccer disk : 70 Frs, port en sus. Tel au 77 33 05 98 le week-end, mercredi ou le mardi soir.

Dép. 44 Vends CM VLB 256 Ko + CPU 486 SX 33, 8 Mo Ram, controleur IDE : 1500 Frs. Tel à Jérôme au 40 88 18 03.

Dép. 44 Vends jeux PC : Le Roi Lion, Mortal Kombat 2 à 100 Frs pièce et SFII, Batman Returns à 50 Frs l'un. Tel à Cédric après 19 h au 40 02 49 58.

Dép. 44 Vends ou échange nbx jeux et utils récents sur HD et CD, recherche contacts sur PC (Nantes uniquement). Tel au 40 84 09 45 à Guillaume.

Dép. 45 Vends carte mère 486 avec CPU SX2/50 : 1000 Frs, vends PC PS IBM 286 1 Mo Ram, DD 134 + jeux : 1000 Frs. Tel à Cyril au 38 89 17 00.

Dép. 49 Vends Corel Draw 4 version disks et CD avec doc originale, licences Corel 11 disks et 2 CD (acheté en Juin 95). Tel au 41 48 52 93.

Dép. 51 Vends news sur PC CD. Perdereau Patrick 12 Rue Jean Mermoz 51100 Reims ou tel au 26 07 10 52.

Dép. 52 Vends PC 486 Dx 40 + lecteur Panasonic 4x IDE, carte son SB 16 Value IDE, souris et tapis : 6000 Frs à débattre. Tel au 25 55 73 37.

Dép. 54 Vends jeux sur PC : Dark Forces 200 Frs, Sim City 100 Frs, Dragon Lore 200 Frs, Sam et Max 200 Frs, BC Racer 150 Frs. Tel au 83 20 99 82 à Nicolas.

Dép. 54 Vends Hot News sur PC (disks et streamer). Rossion Franck Le Neptune Appt 8 14 Rue du Luxembourg 54500 Vandoeuvre les Nancy.

Dép. 54 Vends jeux et utils sur PC CD à prix cool !! Joindre un timbre pour la réponse à Mr Jeff BP 51 54240 Joeuf.

Dép. 55 Vends 4 barettes Simm (8 bits, 60 Ns) : 450 Frs ou échange contre 2 jeux CD Rom, cherche contacts sur Streamer. Prunneaux Alexis 16 Rue des Meix 55000 Silmont.

Dép. 57 Vends jeux et utils sur PC. Vappiani Marc 25 Boucle du Breuil 57100 Thionville ou tel au 82 34 59 67 après 20 h.

Dép. 59 Vends jeux PC : Day of the Tentacle, 1942, jeux CD Rom : Wing Commander 3, Last Dynasty, Theme Park, Command and Conquer, Civil War. Tel au 20 67 09 29 à Benoît.

Dép. 59 Vends 486 Dx2 66, VLB 8 Mo, DD 420 Mo, écran 14" SVGA, CD Rom 4x, garantie 44 mois, vends LBA, Command and Conquer. Tel au 20 94 43 42.

Dép. 59 Vends CD Rom originaux : Worms, Actua Soccer pour 200 Frs pièce ou 350 Frs les 2, port compris. Tel au 28 69 03 18.

Dép. 59 Vends CM DX4 100 VLB, CPU, controleur IDE VLB 256 Ko cachés, Ram 32 et 9 bits, le tout pour 1200 Frs port compris. Tel à Corrente Fabien 27 60 04 94.

Dép. 60 Vends jeux PC : Kyrandia 3, Shadow of the Comet, Discworld, Roger Rabbit, In Extremis : 150 Frs, achète Woodruff, The Dig. Tel à Annie au 44 25 02 09.

Dép. 60 Vends 486 Dx4 120 ou Cyrix 5x86 PCI 4 Mo pour 1.2 Go vidéo 1 Mo : 3900 Frs ou 486 DX2 66 VLB, 8 Mo Ram, DD 250 Mo, vidéo 1 Mo : 2900 Frs les 3 config. sans écran multimedia + 600 Frs. Tel au 44 60 63 21.

Dép. 63 Vends jeux PC CD à bas prix. Riganti Stéphane 19 Rue des Hauts de Chanturgue 63100 Clermont Ferrand.

Dép. 67 Vends PC 486 Dx4 100, DD 120 Mo, écran 14", carte vidéo VGA + CD Rom 4x Mitsumi, tout équipé : 5600 Frs. Tel au 88 20 29 45 après 18 h.

Dép. 68 Vends Stonekeep sur PC CD à 280 Frs. Tel au 89 23 90 61.

Dép. 69 Vends Might and Magic 4, Cool World, Risky Woods, Eye of Beholder 1, Sam et Max, Ishar 1 : 100 Frs pièce, échange 1. Tel au 78 22 24 95.

Dép. 69 Vends CM 486 VLB 256 Ko cachés évolutifs, DX4, P24 support mémoire 8/32 bits Bios Award avec CPU DX2 66 : 700 Frs. Tel à Joël au 78 27 11 13.

PETITES ANNONCES

10, rue Thierry Le Luron
92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 69 Vends jeux PC CD : LBA VF 200 Frs, Dragon Lore VF 160 Frs, Ecstatica VO 160 Frs. Audet Grégory 2 Avenue Marc Sangnier 69300 Caluire.

Dép. 69 Vends PC Multimedia 486 Dx2 66 + DD 210 Mo + 4 Mo Ram + CD 4x + SB 16 + Win 3.1 + Dos 6.2 + logiciels CV + anglais... + imprimante couleur, le tout pour 7500 Frs. Tel au 78 97 44 39.

Dép. 69 Vends jeux PC : Privateer, Syndicate, Inferno... de 100 à 200 Frs. Tel au 21 78 20 21 après 18 h.

Dép. 69 Vends Ram 32 bits, 8 Mo, IBM 890 Frs, 4 Mo : 450 Frs. Tel au 78 59 39 81 entre 17 h 30 et 19 h à Aurélien.

Dép. 71 Vends jeux PC à prix sympas, liste contre enveloppe timbrée. JP Delage Montoy 71190 Etang sur Arroux.

Dép. 72 Vends jeux PC, 50 disks 3" vierges à 1 Frs l'une. Piron Frédéric 189 Bd Petite Vitesse 72200 La Flèche ou tel au 43 94 26 85.

Dép. 73 Vends nbx jeux sur 3DO, PC CD, possède news. Tel à Cyril entre 20 et 22 h ou le dimanche au 79 60 41 61.

Dép. 73 Vends jeux PC CD à bas prix, liste sur demande à Moerenhout Laurent 124 Place St Léger 73000 Chambery.

Dép. 75 Vends jeux PC. Aliouane Mohamed 133 Rue Haxo 75019 Paris.

Dép. 75 Vends carte SVGA Cirrus Logic 5434 1 Mo ext 2 Mo PCI : 400 Frs, vends aussi CD X pas cher (liste contre timbres). Tel après 18 h à Vincent au 45 44 01 77.

Dép. 75 Vends jeux et CDX. Nicolas Legueret 23 bis Rue du Télégraphe 75020 Paris.

Dép. 75 Vends carte mère 486 VLB 256 Ko cachés + CPU DX2 66, carte vidéo 1 Mo, contrôleur EIDE 1000 Frs. Tel au 45 41 56 77 après 19 h à Fabrice.

Dép. 75 Vends carte fax/modem 14400BPS (interne sur Bus ISA) + software 500 Frs, vends streamer 250 Mo compatible QIC + 9 cartouches 500 Frs. Tel à Vadime au 43 71 25 57.

Dép. 75 Vends nbx jeux PC CD et CDX. Le Coent Eric 7 Rue de la Mare 75020 Paris.

Dép. 75 Vends PC Compaq Pentium 60, DD 800 Mo, Ram 24 Mo, CD 2x, moniteur 17", carte son carte SCSI, carte vidéo 1280X1024, 2 Mo Ram : 13 000 Frs. Tel à Eric au 42 41 74 79 le soir.

Dép. 75 Vends carte mùere 486 2 VLB + 3 PCI, 256 Ko cachés (12 ns) équipée Dx4 100 Intel : 800 Frs. Tel à Sylvain au 43 73 05 22.

Dép. 75 Vends CD Rom x4, carte (pack Creative Labs) : 500 Frs. Tel à Fabien au 42 88 44 78.

Dép. 77 Vends Dx2 66 VLB 8 Mo Ram, DD 540 Mo, écran SVGA 15", carte son, SB16 ASPMCD, CD 4x Panasonic, le tout sous garantie : 6500 Frs à débattre. Tel à Pascal au 64 80 74 67 à 20 h.

Dép. 77 Vends PC DX4 100 Intel, 8 Mo, 256 Ko, carte vidéo 1 Mo, carte SCSI Adaptec 1542CF, HD 850 Mo SCSI 2, souris, clavier, écran SVGA 14", CD Rom 4x SCSI, carte son SB16 : 7500 Frs. Tel au 64 05 42 57.

Dép. 78 Vends PC SLC2 66 Intel-IBM, écran 14" SVGA, 4 Mo Ram, DD 250 Mo, 128 Ko cachés : 3000 Frs. Tel au 39 18 36 93 ou Antoine Rey 9 Parc de la Feuilleraie 78380 Bougival.

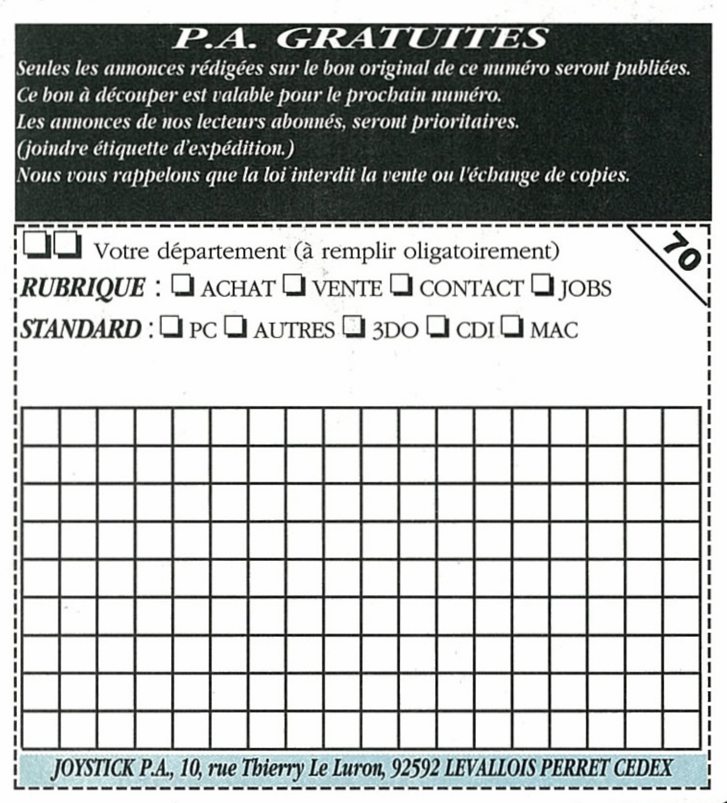
Dép. 78 Vends Thrustmaster Formula T1 neuf + 3 jeux : 1200 Frs. Tel au 39 68 38 74.

Dép. 78 Vends streamer 250 + 6 cartouches : 700 Frs, vends jeux CD : NFS, Screamer et Vistapro CD 200 Frs, 7th Guest 100 Frs, vends P120 16 Mo DD 850 Mo, CD 4x, SB 16 : 11000 Frs. Tel au 39 15 90 84.

Dép. 78 Vends logiciel Claris Works vers 4.0 neuf sous emballage, valeur HT 990 Frs, vendu 600 Frs. Tel après 18 h au 39 66 97 15.

Dép. 78 Vends carte Adaptec SCSI 2842 VLB 900 Frs (valeur 1700 Frs), vidéo Cirrus 1 Mo VLB 5424 : 300 Frs, carte mère + processeur 386 Dx40 : 400 Frs. Tel après 19 h au 32 51 89 59.

Dép. 80 Vends jeux CD : Bioforge VF, UKM VF, Warcraft 2, Jagged Alliance VF, MK 3 à prix sympas. Mr Campuzan 691 Rue du Dr Marcel 80500 Montdidier ou tel au 22 78 89 64.



P.A. GRATUITES

Seules les annonces rédigées sur le bon original de ce numéro seront publiées.
Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro.
Les annonces de nos lecteurs abonnés, seront prioritaires.
(joindre étiquette d'expédition.)
Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

❑❑ Votre département (à remplir oligatoirement)

70

RUBRIQUE : ❑ ACHAT ❑ VENTE ❑ CONTACT ❑ JOBS

STANDARD : ❑ PC ❑ AUTRES ❑ 3DO ❑ CDI ❑ MAC

JOYSTICK P.A., 10, rue Thierry Le Luron, 92592 LEVALLOIS PERRET CEDEX

Dép. 83 Vends jeux PC sur CD à prix très attractifs ainsi que Ram 4 Mo 32 bits. Sébastien Mathis 88 Avenue Philippe Lebon 83000 Toulon.

Dép. 84 Vends jeux et utils sur PC à prix sympas. Soriano Georges Bat A2 Cité St Pierre 84700 Sorgues.

Dép. 88 Vends PC 286 IBM PS/1 1600 Frs, imprimante 250 Frs, imprimante 250 Frs, jeu MAC sous blister : Flight Simulateur 4 : 60 Frs. Tel à Stéphane au 29 67 38 76.

Dép. 88 Vends Alim PC 200 W : 100 Frs, mémoire cachée 128 Ko : 500 Frs, cherche contacts sur PC. Richardot Pierre 1 Place des 111 Volontaires 88340 Val d'Ajol.

Dép. 89 Vends nbx jeux PC (disk et CD) à prix intéressant. Munoz José Poste Restante 89011 Auxerre.

Dép. 92 Vends pour PC, tout matériel neuf, Ram, disk dur, CD, disk, moniteur, cartouches d'encre, toner, imprimante, carte mère, carte graphique... Tel à Fred au 47 91 05 56.

Dép. 92 Vends jeux PC CD à petits prix, liste à Mr Chen Michel 14 Place de Seine 92400 Courbevoie.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 80 Mhz, écran Targa 15", 8 Mo Ram, DD 250 Mo, CD 2x, carte son SB Pro 2, carte vidéo 1 Mo, 2 enceintes Labtec, souris 400DPI, clavier... : 6800 Frs. Tel au 42 04 27 54.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66 LB 4 Mo, DD 170 Mo, écran 14" SVGA CVET4000, SB16, CD 4x Sony, nbx logiciels : Word 6, Win 3, Excel : 5500 Frs. Tel au 46 38 11 96 après 20 h.

Dép. 92 Vends 486 Dx2 66, 8 Mo, DD 420 Mo, CD Rom 2x, SVGA VLB 1 Mo Cirrus, SB 16, écran 14", nbx logiciels (3D Studio 4, Screamer, Hexen...), clavier, souris, Dos et Win 95 : 6000 Frs. Tel à Romain au 42 37 83 80.

Dép. 92 Vends jeux PC entre 50 et 200 Frs, vends aussi DD 200 Mo pour 400 Frs. Guillaume Rocheron 1 Allée du Grand Tulipier 92410 Ville d'Avray ou tel au 47 50 27 89.

Dép. 92 Vends PC 486 Dx4 120 8 Mo, DD 850 Mo,CD rom 4x, carte SVGA 1 Mo, SB, écran 14" : 7000 Frs, et vends seul : CPU AMD DX4/120 : 500 Frs. Tel à Mr Alves au 45 07 89 45.

Dép. 93 Vends jeux PC CD. Ristat Franck 24 Rue du 11 Novembre B4 93330 Neuilly sur Marne ou tel au 43 08 15 53.

Dép. 93 Vends nbx jeux disks et CD sur PC. Tel à David au 49 63 35 95.

Dép. 93 Vends Pentium 100, 512 Ko cachés, 8 Mo Ram, HD 1 Go, carte graphique S3 64 bits, carte SB Pro 2, lecteur CD 3x, moniteur couleur 14" Sony, imprimante Canon BJ10EX, le tout pour 11500 Frs. Tel au 40 11 26 43 après 19 h.

Dép. 93 Vends PC 486 DX 33, 4 Mo Ram, 210 Mo DD, SB 16, lecteur CD Rom 2x, boitier grande tour, carte SVGA 1 Mo, jeux, joy. Tel à Alexandre au 43 08 87 85.

Dép. 93 Vends pour PC, 3 HD 4 Go Fujitsu SCSI-2 pour seulement 4800 Frs, matériel sous garantie, neufs. Tel à Olivier au 48 34 13 14.

Dép. 93 Vends jeux PC CD. Cazabonne Stéphane 60 Rue du 11 Novembre Pavillon 40 93330 Neuilly sur Marne.

Dép. 93 Vends 486 DX 40, VLB Cirrus 1 Mo, écran SVGA, 8 Mo, HD 210 Mo, programmes : 5000 Frs. Lelard Fabien 91 Avenue Marceau 93130 Noisy le Sec ou tel au 48 47 32 90.

Dép. 93 Vends 386 DX 40, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, SB Pro, vidéo Orchid, écran 14" SVGA, Dos, Windows, clavier, souris, joystick, tout original + doc : 3200 Frs. Tel au 49 31 06 01.

Dép. 93 Vends carte mère DX2 66, CPU, 8 Mo de Ram, carte controleur VLB, carte vidéo VLB, mini tour, lecteur CD double vitesse à prix intéresant. Tel à Fabrice au 48 48 94 73.

Dép. 93 Vends jeux sur disks et CD pour PC. Martin Guillaume 44 Bd Felix Faure 93300 Aubervilliers ou tel au 48 39 14 52.

Dép. 93 Vends jeux PC CD à bas prix. Tel au 48 33 68 29 à Nicolas Jérémy 113 Rue André Karman 93300 Aubervilliers.

Dép. 94 Vends PC 286/16 Mhz Commodore, DD 40 Mo, moniteur 14", carte son SB ou échange contre scanner couleur ou CD 4x. Tel à Pierrot au 45 21 92 45.

Dép. 94 Vends CD Rom PC, Warcraft 2, Crusader No Remorse 150 Frs le CD, vends Pentium 75 Mhz, CD Rom 4x, 16 Mo, DD 540 Mo, fax, SB Pro 16 : 8000 Frs. Tel au 43 74 17 55.

Dép. 94 Vends 486 DX 33 VLB, 5 Mo Ram, 256 Ko cachés, DD 250 Mo, carte vidéo SVGA 1 Mo, écran 14" SVGA NE : 3700 Frs. Tel au 49 69 04 93 après 18 h ou au 64 69 23 11 le week-end.

Dép. 94 Vends sur PC CD : Commander Blood 180 Frs, Alone in the Dark 1 et 3 pour 230 Frs et Novastorm 150 Frs. Tel à Nicolas au 46 87 04 77.

Dép. 94 Vends jeux CD Rom PC à bas prix, vends carte vidéo Miro 20TD Live 2000 Frs, vends processeur Ram, CD Rom SCSI 4x, chargeur 7 CD : 2500 Frs. Tel à Nico au 48 85 14 76.

Dép. 94 Vends jeux PC à prix intéressant. Lam Senaporak 16 Rue Beaumarchais 94800 Villejuif.

Dép. 94 Vends CM Inte/Zappa 75/90 + CPU 90 : 2500 Frs avec carte vidéo Miro 20 SD, 2 Mo, 3400, cherche uitls 800XL Atari pour échange s.cable liaison XL-PC. Tel au 48 93 90 33.

Dép. 94 Vends PC 486 Dx2 66 Intel 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, VLB, Tower , HD540 Mo remplis, CD x4 Mitsumi , Cirrus 5428, écran 15" SVGA, SB16, 2 HP, souris, Dos 6.2, Win 3.11, nbx jeux : 7500 Frs. Tel au 45 47 49 99.

Dép. 95 Vends disque dur 340 Mo : 450 Frs, carte controleur Promise VLB : 400 Frs, CD Rom Panasonic double vitesse : 350 Frs. Tel au 39 59 40 85 après 18 h.

Divers

Contact

Dép. 72 Cherche personne ayant joué à Sorcellerie 2 sur Apple 2C. Roques Frédéric 77 Avenue Cordelet 72000 Le Mans ou tel au 43 77 03 31.

Vente

Dép. 59 Vends CDI Philips 450 état neuf avec 3 jeux : 1300 Frs, cherche contacts sur PC Halluin. Tel au 20 03 28 65 après 18 h.

Dép. 60 Vends jeux et consoles en tout genre à prix sympas, à tout de suite. Tel à Olivier au 16 44 42 85 60.

Jobs

Dép. 59 Programmeur cherche graphistes pour former groupe. Envoyez lettre et images de démonstration à Grégory Joseph 109 Rue St Exupéry 59139 Wattignies ou tel au 20 96 22 74.